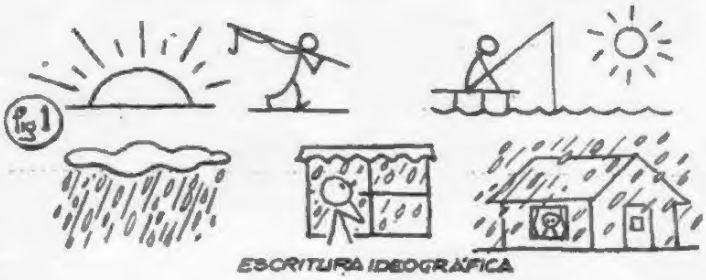
VOS TAMBIEN PODES DIBUJAR

Suplemento
Revista Lupin

"El dibujo idioma universal" VOS TAMBIEN

Saber dibujar es poseeer una herramienta necesaria en un mundo que achica sus distancias día a día, un hombre que domina la técnica del dibujo puede llegar a cualquier país, y sin saber el idioma, hacerse entender mediante dibujitos, esto mismo lo pensaron las antiguas civilizaciones que para dejar su pensamiento graficado lo hacían con dibujitos simples, los egipcios, los chinos y muchas otras civilizaciones crearon una escritura de ideogramas sencilla, los dibujitos podían ser entendidos por cualquiera y todos podrían "leer" sin necesidad de ir a ninguna escuela, con una escritura así no había analfabetos, la figura 1 nos muestra una especie de escritura ideográfica fácil de interpretar, si sale el sol voy de pesca, si llueve me quedo en casa, cualquiera lo entiende. sin embargo en el caso de la China todo fue modificándose, el hombre es poco inteligente aunque haya estudiado toda su vida, todo lo complica, es así que primero se comenzó escribiendo sol como un circulito con rayos, árbol como un arbolito, hombre como un muñequito con el tiempo se hicieron abstracciones que hicieron irreconocibles a esas figuras, sol se hizo cuadrado, árbol, hombre dos rayitas todo se complicó, y ahora los chinos que estudian en las universidades deben aprender alemán para facilitar sus estudios.

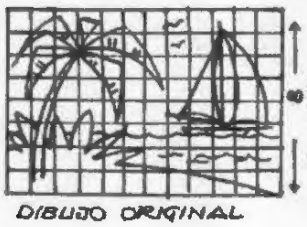


ESCRITURA IDEOGRÁFICA

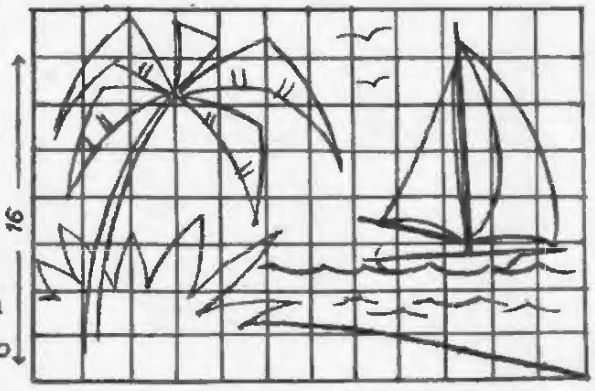
SEÑALES PARA AUTOMÓVILISTAS

Otro ejemplo interesante de ideogramas son los cartelitos que se usan en todas partes del mundo para los automovilistas, un dibujito de una locomotora indica cruce de vías, un teléfono indica cabina telefónica, un tenedor cruzado con una cuchara indica restaurant, una flecha curvada indica curva, todos habremos visto estos cartelitos, dibujos, dibujos, dibujos, es gráficamente un idioma universal, aparte el que domina esa técnica se ayudará toda su vida ya que tanto para sus estudios como en cualquier momento de su vida, un dibujo siempre aclara el pensamiento, pienso construirme una casa así, y ahí haremos el dibujito, me divertí navegando en un yate así, y ahí le demostramos como era, dibujando el yate, miles de momentos el dibujo es una ayuda, además puede ser un hobby y hasta una profesión, es por todo esto que la revista publicará una serie de notas para que si las siguen y practican los ejercicios que las acompañarán, podrán ir aprendiendo las técnicas que lo convertirán en un dibujante hábil, les aclaramos que no pretendemos hacer de un lego un artista consumado pero sí hacerles conocer lo elemental para poder dibujar con cierta soltura lo que se les ocurra. Y como dice el proverbio chino "una imagen vale más que mil palabras""

PODES DIBUJAR 1



PRACTICAR TOMANDO UNA TARJETA POSTAL Y COPIARLA CUADRICULANDO



DIBUJO ORIGINAL

EL DIBUJO AMPLIADO

千聞不如一見

Para comenzar les digo que calcar no es dibujar, solamente es repasar una línea ya dibujada, por lo tanto no hay creatividad. aunque en algunos casos es necesario calcar, les recomendamos no tomar ese sistema como norma.

Para copiar un dibujo lo más interesante es hacerlo mediante el cuadriculado, figura 2, se hace un cuadriculado sobre el dibujo que queramos copiar y luego otro cuadriculado sobre la hoja de dibujo, ahora resultará fácil reproducirlo ya que sólo iremos dibujando cuadrito por cuadrito y así no habrá deformaciones.

Este método tiene una ventaja mayor, podremos ampliar o achicar la figura a reproducir, simplemente ampliemos los cuadritos en la hoja de dibujo o reduzcámoslos y así lograremos ampliaciones o reducciones, ejemplo: si los cuadritos sobre la figura a copiar tienen medio centímetro por lado para ampliarlo al doble, los de la hoja de dibujo deberán ser de un centímetro por lado, practiquen este sistema con dibujos fáciles, poco complicados, para estas prácticas pueden utilizar cualquier papel y un lápiz HB o sea el No. 2.

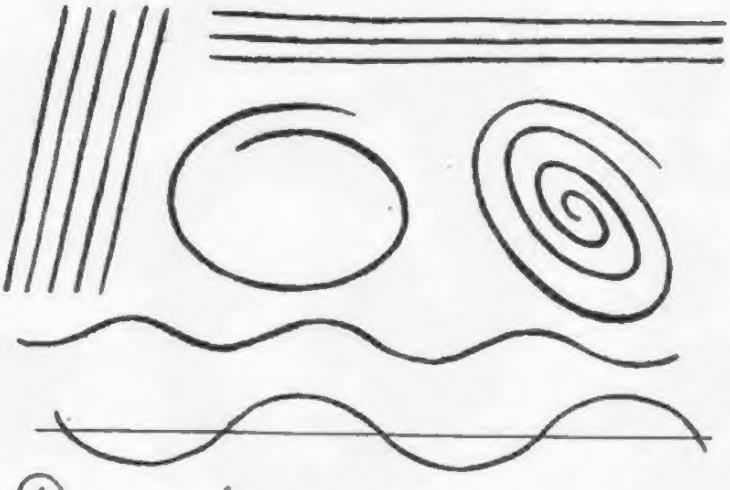
VOS TAMBIEN

Los que comenzaron a practicar los ejercicios con el cuadriculado del número anterior habrán notado que les falta soltura al hacer los trazos, para conseguir la debemos practicar trazos con el lápiz hasta dominarlo, conviene siempre llevar lápiz y papel para tomar apuntes de cualquier cosa que nos interese.

La figura 1 nos muestra una serie de trazos que nos ayudarán a soltar la mano para poder dibujar cualquier tipo de curva que una los distintos trazos rectos que componen un dibujo.

El dominio del lápiz se adquierê luego de mucha práctica por lo que les recomiendo insistir en los ejercicios hasta tener un dominio que nos permita tomar apuntes sin estar dudando y borrando al efectuar trazos rápidos, les recomiendo usar lo menos posible la goma aunque en los primeros tiempos será necesario corregir y volver a trazar, los dibujantes profesionales apenas si borran ya que al primer trazo logran lo que desean, acostumbrémonos a trabajar con el menor número de trazos posibles, la simplicidad en la formación de las figuras les da a los dibujos una claridad de interpretación al primer golpe de vista.

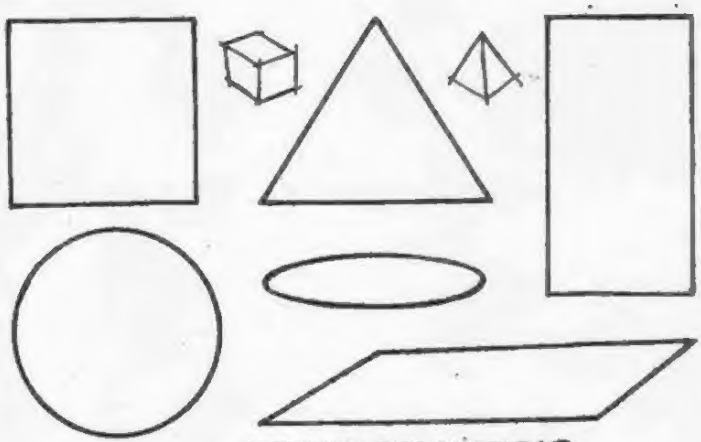
Luego de practicar durante bastante tiempo estos trazos, y cuando noten que han adquirido cierta firmeza, traten de dibujar estas figuras geométricas "a pulso"



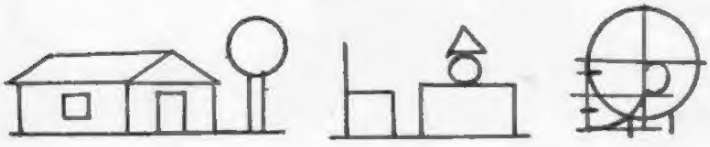
1

TRAZOS A LÁPIZ PARA CONSEGUIR SOLTURA
PRACTICARLOS CONSTANTEMENTE

PODES DIBUJAR 2



FIGURAS GEOMETRICAS



LAS RECTAS Y CURVAS FORMAN LOS DIBUJOS

sin regla ni compás, al principio verán que les saldrán algo deformes, pero a medida que vayan practicando se irán corrigiendo esas deformaciones hasta lograr una figura casi perfecta. Háganse un desafío ustedes mismos como si fuera un juego: —Este círculo lo tengo que hacer de un solo trazo como si fuera trazado con compás. —¿A ver? —¡Hmmm!... Intentemos de nuevo... Ahora va mejor... —¡Lo logré! ¡Me salió redondo!

Y así sigan con las otras figuras, un cuadrado, un triángulo, etc., después con una regla midan los lados para constatar hasta qué punto se han aproximado a la perfección. Estos ejercicios los ayudarán no solo a adquirir firmeza en el pulso sino también a desarrollar el sentido de proporción al primer golpe de vista y adivinar enseguida si la figura está falseada.

Recuerden que todo dibujo se basa en rectas y curvas, por lo tanto el dominio de estas es muy importante.

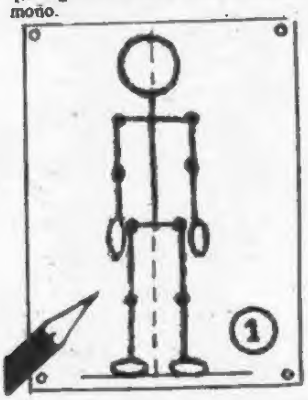
Quizá estos ejercicios les resulten aburridos, monótonos "...porque lo que yo quiero es dibujar, no hacer rayitas" ...¡Calma! Todo llega, no podemos construir una casa sin hacer antes los cimientos. En la próxima nota comenzaremos con las figuras y su construcción, luego seguiremos con los gestos, movimientos, planteo, perspectiva, etc. hasta completar todos los conocimientos básicos. Mientras tanto practiquen y practiquen.

construyendo la figura

VOS TAMBIEN

Bien, ya habrán practicado bastante los ejercicios de la nota anterior y tendrán el pulso más "afinado", así que aquí estamos de nuevo para comenzar con la construcción de los "monos". MONO se les llama a los personajes de dibujo humorístico, historietas, chistes, etc.

Como pueden ver es un simple "esqueleto" que nos servirá como base para ayudarnos a dar los primeros pasos y con el que lograremos todos los movimientos del mono.

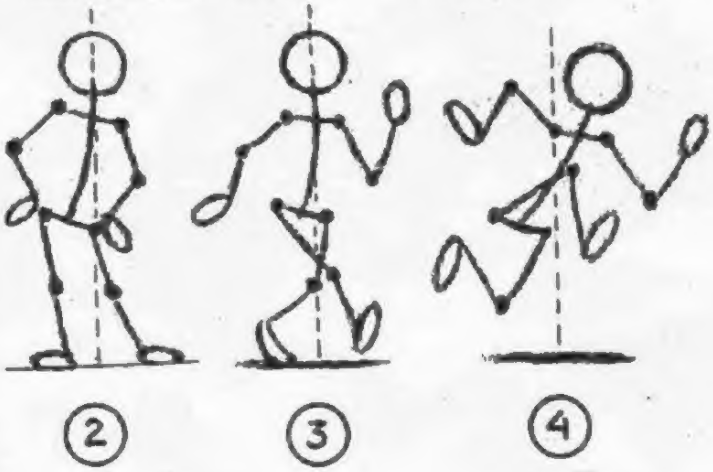


En la figura 1 lo vemos parado de frente, noten las articulaciones en brazos y piernas, los pies y manos son dos pequeños óvalos, la cabeza es un círculo que va al tope de la línea central (columna).

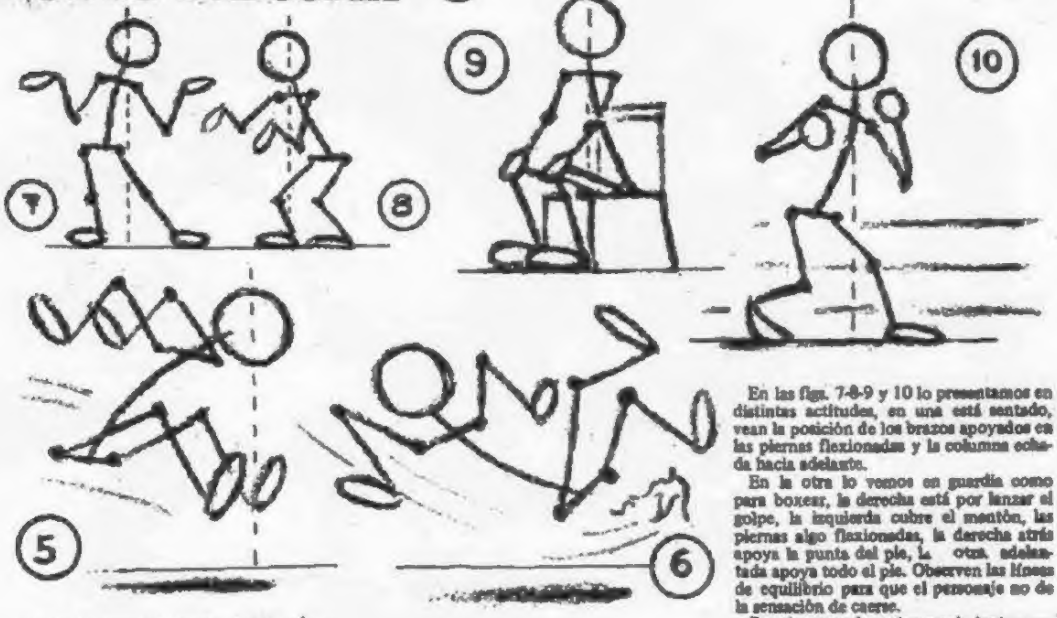
La fig. 2 lo muestra en posición de descanso, está apoyado en su pierna derecha que permanece rígida mientras la pierna izquierda descansa, observen que la cadera derecha sube, en tanto que la izquierda baja.

Aquí lo tenemos caminando, fig. 3. La pierna izquierda atrás, apoyando el pie, la derecha avanza con el pie en el aire. ¡OJO! Esto es importante, los brazos siempre se mueven en sentido contrario a las piernas. Aquí adelanta el izquierdo y echa atrás el derecho mientras la línea de la columna vertebral va algo inclinada hacia adelante con la cabeza erguida.

En la fig. 4 lo vemos corriendo, el mono está completamente en el aire los brazos se mueven al revés de las piernas y la columna está echada más hacia adelante. En dibujo cómico siempre se exageran los movimientos al máximo.



PODES DIBUJAR 3



Luego lo vemos saltando, fig. 5, observen los brazos levantados hacia atrás, las piernas flexionadas hacia adelante, la cabeza adelantada lo mismo que la columna para dar el envión.

¡Epa! Nuestro mono ha resbalado y se cae, las rodillas están casi a la altura de la cabeza, abre los brazos y la cabeza cae hacia atrás. Fig. 6.

En las figs. 7-8-9 y 10 lo presentamos en distintas actitudes, en una está sentado, vean la posición de los brazos apoyados en las piernas flexionadas y la columna echada hacia adelante.

En la otra lo vemos en guardia como para boxear, la derecha está por lanzar el golpe, la izquierda cubre el mentón, las piernas algo flexionadas, la derecha atrás apoya la punta del pie, la otra adelantada apoya todo el pie. Observen las líneas de equilibrio para que el personaje no de la sensación de caerse.

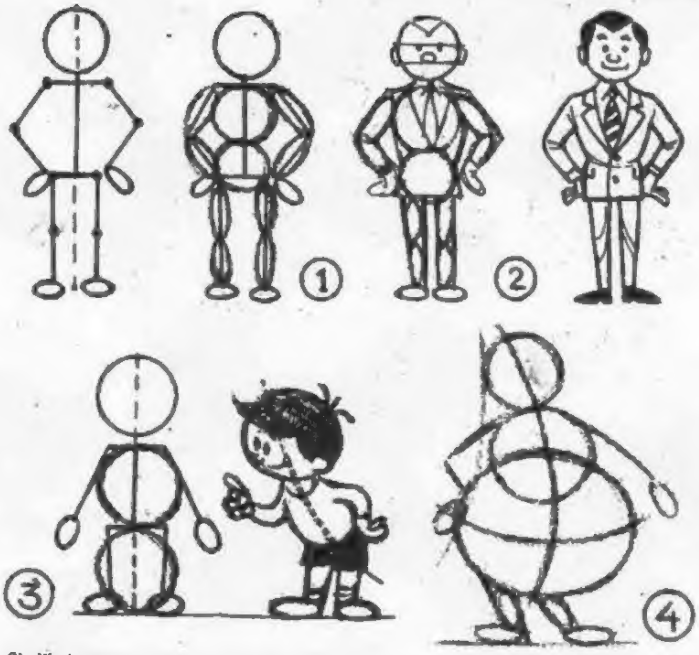
Practiquen todos estos movimientos muchas veces en distintos tamaños, y si se animan háganle hacer otros movimientos que se les ocurra a ustedes. Ya tienen para entretenerse hasta la próxima.

variando las figuras

—¿Qué tal? Suponemos que se habrán divertido dibujando los movimientos de los "monos". Perfecto, ahora vamos a darles forma o cuerpo para que tengan volumen. En la fig. 1 vemos como lo "rellenaremos" utilizando un sistema de círculos como base.

Fig. 2, fíjense como va tomando forma, este sistema de construcción es necesario cuando se empieza, aunque los dibujantes profesionales casi ni lo practican, pues ya lo tienen en la mente por experiencia. Pero no por eso crean que dibujan directamente y ya está. Para dibujar un personaje o una escena hacen un bosquejo previo a lápiz, suavemente, para "plantarlo," y luego lo van puliendo hasta lograr lo que desean. Por eso recuerden que no se puede hacer un dibujo en un solo trazo a primera intención, salvo que sea algo resumidamente simple, sobre todo si se trata de una escena donde hay perspectivas, etc. porque resultaría falseada sin haberla construido previamente.

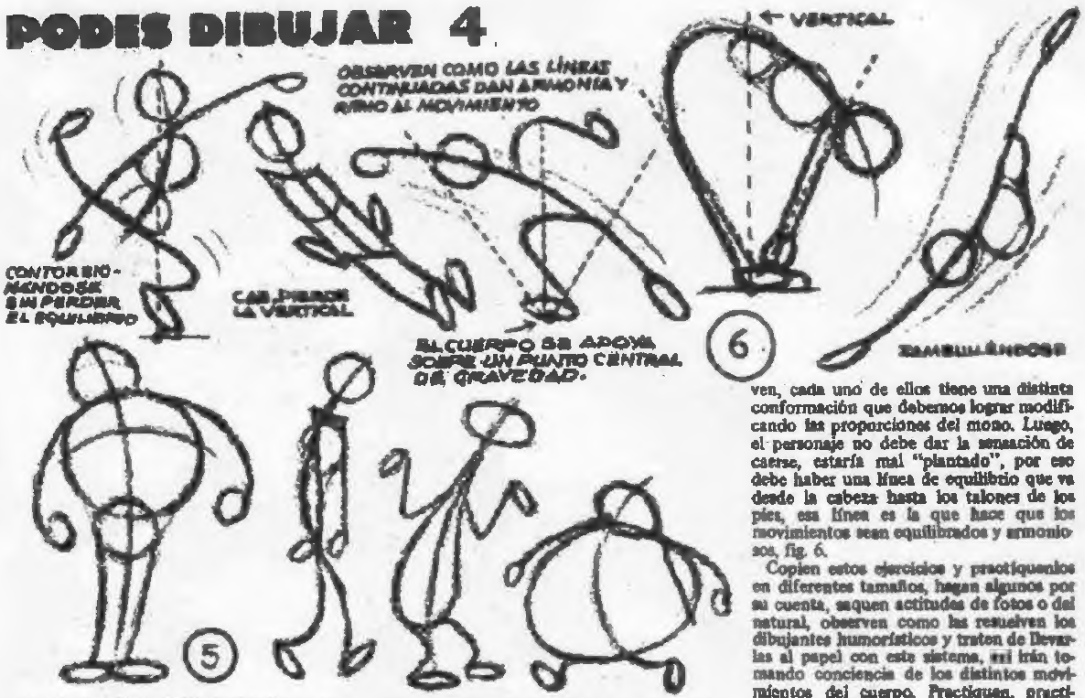
VOS TAMBIEN



Si dibujamos una persona bajita o un nenito, la cabeza ocupa las tres o cuartas partes del cuerpo, fig. 3.

Veamos ahora un señor obeso, fig. 4, el círculo más grande ocupa la parte baja de la columna, todo lo contrario ocurre si se

PODES DIBUJAR 4



trata de un atleta, un "fortachón", se exagera la parte del pecho con el círculo mayor, fig. 5. Los personajes pueden tener diferentes formas y estaturas, el alto y flaco, el gordo grandote o bajito, el chiquito, el esmirriado, el fuerte, etc. Como ven, cada uno de ellos tiene una distinta conformación que debemos lograr modificando las proporciones del mono. Luego, el personaje no debe dar la sensación de caerse, estaría mal "plantado", por eso debe haber una línea de equilibrio que va desde la cabeza hasta los talones de los pies, esa línea es la que hace que los movimientos sean equilibrados y armoniosos, fig. 6.

Copien estos ejercicios y practiquenlos en diferentes tamaños, hagan algunos por su cuenta, saquen actitudes de fotos o del natural, observen como las resuelven los dibujantes humorísticos y traten de llevarlas al papel con este sistema, así irán tomando conciencia de los distintos movimientos del cuerpo. Practiquen, practiquen y practiquen...

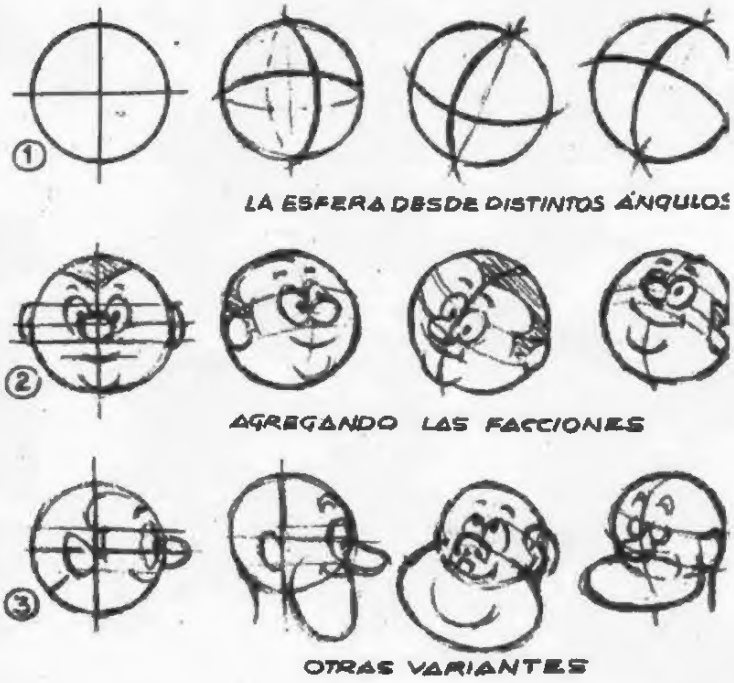
En la próxima trataremos las caras y gestos.

CABEZAS Y CARAS

Ahora vamos a dibujar caras, pero primero debemos aprender a construir la cabeza. Ya habrán visto en las lecciones anteriores como se construye el mono, a base de círculos incluyendo la cabeza. Vemos la fig. 1, nos muestra un círculo que dividiremos en su parte media con una línea vertical y otra horizontal, hasta ahora es una figura chata, pero si esas líneas siguen una trayectória curva de acuerdo al tamaño del círculo, veremos que ese círculo deja de ser una figura chata para tomar volúmen y convertirse en una esfera, es decir que toma cuerpo. Estos bosquejos se harán sin apretar el lápiz, las líneas deben ser suaves y "sueltas" si es posible de un solo trazo, sin "acariciar" mucho el papel. En la fig. 2 la vemos de distintos ángulos, esa será la cabeza, justo en el medio donde se cruzan las dos líneas haremos un pequeño circulito que será la nariz, luego trazaremos dos líneas paralelas a la horizontal que marcarán la zona donde van los ojos y las orejas, otra pequeña línea bajo la nariz será la boca.

La fig. 3 nos muestra el perfil, la línea vertical nos sitúa el punto donde irá la oreja. Agregando otras líneas en círculos u óvalos debajo de la esfera nos permite prolongar la parte de la mandíbula y conformar distintos tipos de cabezas y caras.

VOS TAMBIEN



PODES DIBUJAR 5

Para construir la cabeza de un niño o un bebé la línea horizontal irá más abajo, casi la tercera parte de la esfera pues el volumen de la cabeza ocupa más lugar que en un adulto, por lo tanto las facciones del chico ocuparán la tercera parte baja de la esfera. Ver fig. 4. Al bebé podemos agregarle dos círculos más chicos que harán de mejillas.

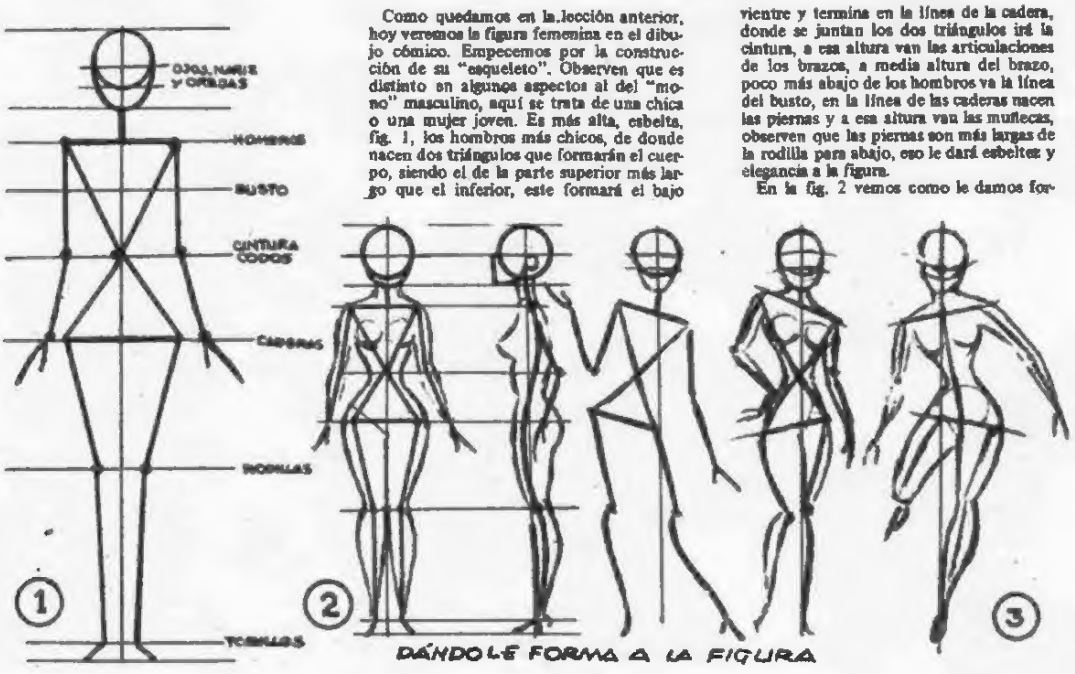
Luego tenemos las expresiones, fig. 5. Vemos en forma sencilla como se logran distintos gestos variando las facciones de la cara.

En la fig. 6 mostramos otras deformaciones caprichosas donde la línea se suelta apartándose de los clásicos circulitos, caras chatas, largas, en forma de pera, etc., etc.

Y por último tenemos la cabeza femenina, la cara de una jovencita, como ven las facciones son más delicadas, la cabeza se prolonga con la barbilla y toma forma más aproximada a un óvalo. Practiquen copiando estos dibujos y luego traten de hacer otras variantes por su cuenta, cambiando los ángulos de la cara, las facciones, distintos gestos, etc. Y ya que hablamos de la figura femenina, en la próxima lección estudiaremos su construcción, algo distinta del "mono" masculino.

la figura femenina

VOS TAMBIEN



Como quedamos en la lección anterior, hoy veremos la figura femenina en el dibujo cómico. Empecemos por la construcción de su "esqueleto". Observen que es distinto en algunos aspectos al del "mono" masculino, aquí se trata de una chica o una mujer joven. Es más alta, esbelta, fig. 1, los hombros más chicos, de donde nacen dos triángulos que formarán el cuerpo, siendo el de la parte superior más largo que el inferior, este formará el bajo vientre y termina en la línea de la cadera, donde se juntan los dos triángulos irá la cintura, a esa altura van las articulaciones de los brazos, a media altura del brazo, poco más abajo de los hombros va la línea del busto, en la línea de las caderas nacen las piernas y a esa altura van las muñecas, observen que las piernas son más largas de la rodilla para abajo, eso le dará esbeltez y elegancia a la figura.

En la fig. 2 vemos como le damos forma, las líneas, basadas en curvas, son más suaves, blandas, armoniosas. También sus movimientos, fig. 3, deben ser gráciles, blandos, y no muy exagerados.

Luego vemos la cabeza, fig. 4, la cara tiene las facciones más delicadas, que se corona con el peinado, los trazos que formarán el cabello deben ser hechos con soltura y deben formar el marco adecuado para cada rostro.

PODES DIBUJAR 6

Aquí mostramos algunos tipos de caras jóvenes, fig. 5.

Pero hay otros tipos de mujeres, fig. 6, que, aunque con algunas variantes se asemejan en su construcción al "mono" común. Por ejemplo tenemos la mujer obesa, la "vieja ricachona", orgullosa, la matrona, la viejita humilde, la "comadre" de barrio, la "bruja", etc., etc. Cada una tiene caracteres distintos que debemos reflejar en su figura.

Copien estos dibujos, complétenlos con otros rasgos de su cosecha, hágalos en distintos tamaños, en distintas poses, ideen otros, júzguenlos ustedes mismos, corríjanse una y mil veces, practiquen mucho y les recomendamos no apretar el lápiz, los bosquejos deben ser plantados con suavidad y soltura.

En la próxima lección veremos las manos, construcción, movimientos de éstas, etcétera.

VOS TAMBIEN

LAS MANOS

Hemos visto hasta ahora la construcción de los monos, masculino y femenino, pero hay un detalle muy importante y tal vez el más difícil de dibujar, LAS MANOS. Por ser estas tan complicadas, es que hay que estudiarlas muy bien y practicarlas bastante, veamos su construcción. Como vemos se basa en un óvalo que nace de una circunsferencia, observen que aquí también entran los circulitos como base del dibujo. (fig. 1). En la primera serie vemos como se sitúan los dedos de la mano vista desde el dorso.

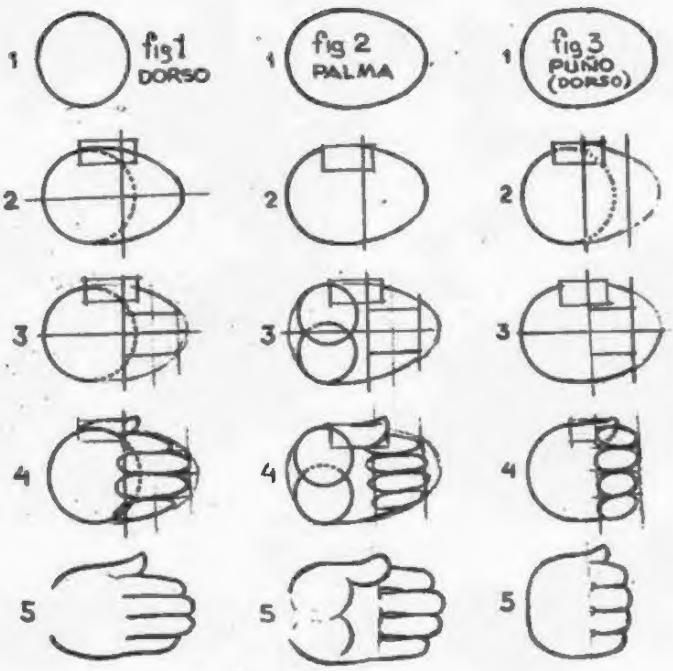
En la fig. 2 tenemos la construcción de la palma de la mano, observen los dos pequeños círculos que van dentro del óvalo y que sirven de guía al igual que las líneas divisorias, estas deben ser trazadas suavemente para luego ir reforzando las líneas finales de acabado del dibujo.

La fig. 3 nos muestra como partiendo de las construcciones anteriores formamos el puño, dorso e interior, con los dedos replegados sobre la palma.

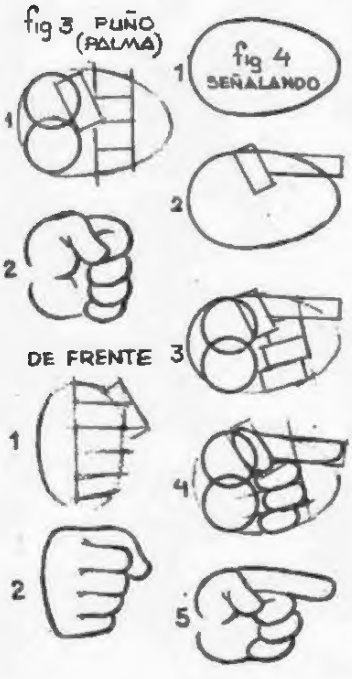
En la fig. 4 vemos una mano señalando, observen la posición de los dedos, el índice permanece rígido y los otros se repliegan.

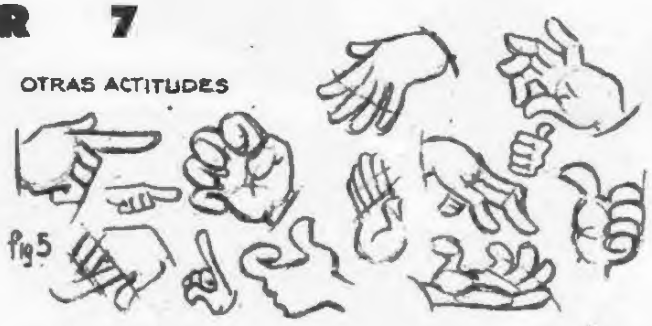
En la fig. 5 tenemos distintas actitudes, analicen la forma en que fueron construidas e ideen otros movimientos estudien estos detalles en sus propias manos.

Pasemos ahora a la mano femenina, observen que es más delicada, sus dedos son largos y delgados terminando en punta, la línea es ondulante, sus movimientos suaves, armoniosos, como si fueran de goma.



PODES DIBUJAR 7





Comiencen practicando estas lecciones poniendo atención en la palma y el dorso. Repitanla varias veces corrigiendo sus errores, luego traten de hacer otras copiando los movimientos de sus propias manos o de un hermanito o amigo que se preste, también de fotos o buenos dibujos. Practiquen mucho y en varios tamaños. En la próxima trataremos los piés y los calzados.

Aquí vemos las de un nenito, más cortitas, gorditas, casi "redonditas".

VOS TAMBIEN

LOS PIES

Como quedamos en la lección anterior, veámos ahora los piés. Observen que también ellos se componen de círculos y óvalos como base.

En la fig. 1 vemos la construcción de la planta y el dorso o empeine, luego tenemos ambos perfiles, observen que en los lados interiores se destaca el arco de la planta, no así en los lados exteriores donde apoya todo el pié. Los trazos de armado deben ser suaves y, en el dibujo cómico su principal exageración es el dedo "gordo", los demás son más chicos, yendo de mayor a menor sobre una línea inclinada.

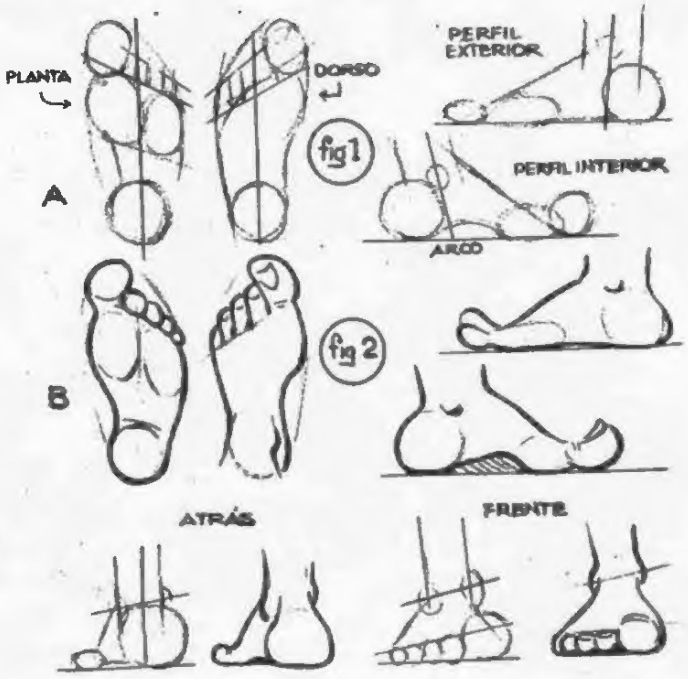
En la fig. 2 los tenemos ya terminados con líneas definidas.

La fig. 3 nos muestra algunas posiciones de los mismos, y en la fig. 4 los vemos con distintos calzados. Practiquen copiando sus propios piés en varios movimientos incluso los dedos, pongan un espejo en el suelo para dibujar algunas tomas.

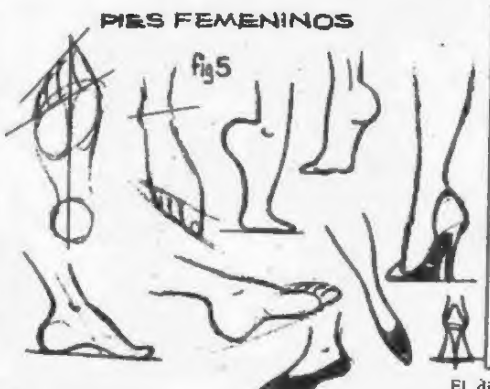
Pasemos ahora al pié femenino, al igual que las manos, son más finos, delgados, sus líneas más delicadas, aquí vemos su construcción y algunas variantes, con calzados diferentes, fig. 5. Recuerden que son más chicos en relación con los del "mono" común.

Y por último los de un bebé o un nenito, son más cortitos, gorditos, "redonditos" y los círculos juegan un papel importante en su construcción.

Practiquen copiando estas lecciones varias veces, de abajo, de arriba de los costados, de frente, de atrás y en movimiento. Dibujen en distintos tamaños, luego



PODES DIBUJAR 8



hagan otros de su propia cosecha, desnudos, con medias y calzados. apliquen estos conocimientos a sus "Monos" en varias poses. Recuerden que se aprende con la práctica, borroneando muchos papeles irán corrigiendo sus propios errores. A no desanimarse y adelante!

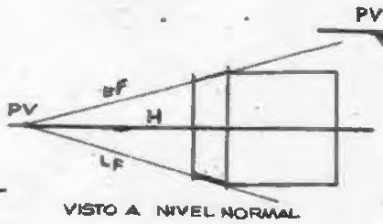
El dibujo es un camino laaargoooo... casi interminable.

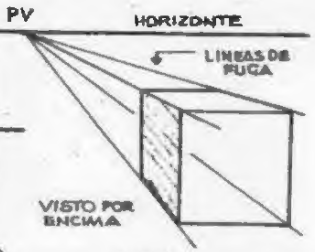
En la próxima lección veremos como plantar el mono de acuerdo al plano de perspectiva.

PLANTANDO EL "MONO" EN PERSPECTIVA

VOS TAMBIEN

Aquí veremos como plantar el "mono" según el plano de perspectiva en que se halle.



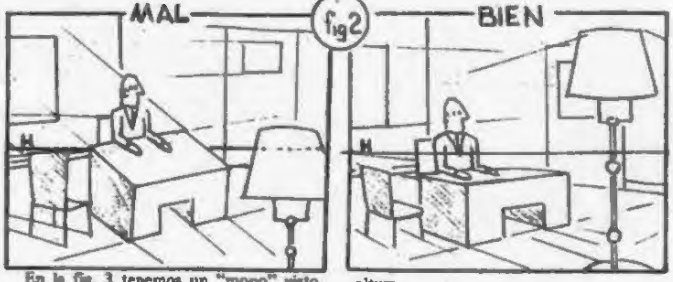


Todas las cosas, incluyendo seres humanos y animales las vemos de distintos puntos de vista, unas veces lo que miramos está al nivel de nuestros ojos, otras por encima nuestro, otras por debajo. Según de donde las miremos cambia su forma aparente de acuerdo al punto de vista y a la perspectiva que nos ofrece.

En la fig. 1 ilustramos en forma sencilla para que se entienda, que es el punto de vista y como se ven las cosas en determinada perspectiva, aquí vemos un cubo desde tres ángulos distintos y como se transforma de acuerdo al horizonte y al punto de vista o mira donde van a parar las líneas de fuga.

Este procedimiento vale para todas las cosas que querramos dibujar para que estén bien plantadas.

En la fig. 2 vemos como choca a la vista cuando la perspectiva está falseada, ésta es fundamental para el dibujo, aún para el humorístico aunque este escape a muchas leyes.



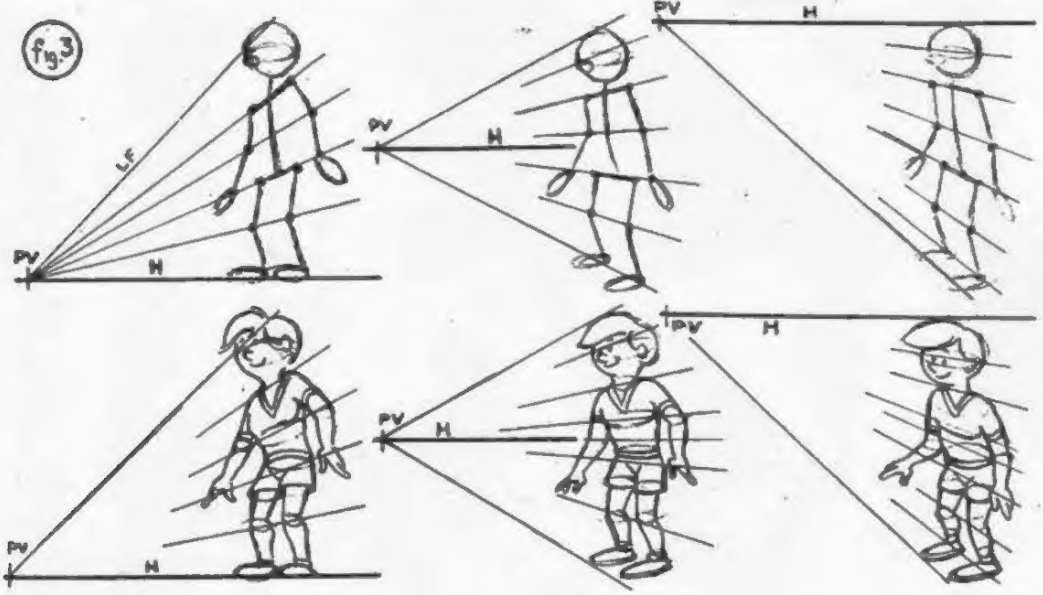
En la fig. 3 tenemos un "mono" visto desde los mismos ángulos que el cubo. Observen su escorzo, la figura se va transformando según el punto de vista en la línea de horizonte y adonde convergen las líneas de fuga, pues se supone que el observador tiene sus ojos colocados a esa altura.

La línea gruesa marca el horizonte, para lograr que el "mono" esté en perspectiva se ha marcado sobre el horizonte el punto de vista (PV), las líneas de fuga que determinan los hombros, codos, caderas, etc. del mono convergen en PV. El procedimiento es sencillo: Primero dedicimos el enfoque, luego trazamos el horizonte, elegimos sobre este un punto de vista y desde el enviamos las líneas que demarcarán la ubicación de la cabeza, pies, manos, etc.

Copien estos diagramas y practiquen desde otros ángulos siguiendo el mismo procedimiento. Construyan el mono tal como ya aprendieron en las lecciones anteriores, pero esta vez en perspectiva guiándose por las líneas de fuga.

En la próxima continuaremos con la perspectiva.

PODES DIBUJAR 9



SIGUIENDO CON LA PERSPECTIVA — VOS TAMBIEN

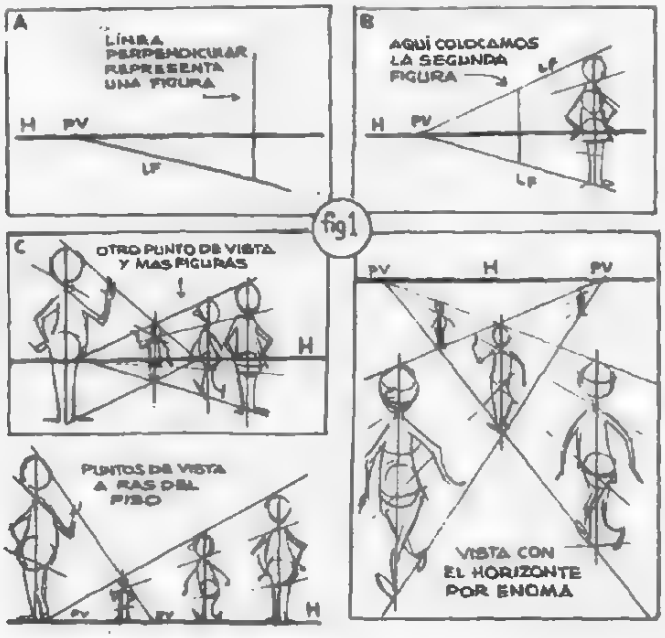
Siguiendo con la perspectiva y la ubicación de los "monos" en diferentes planos, veamos ahora cómo enfocar una escena donde hay varias figuras.

En la fig.1 vemos el horizonte (H). Tracemos una línea perpendicular a éste que representará al mono que está adelante y que será la figura clave que nos dará la proporción en distancia de las otras figuras. A partir de la base de ésta, o sea los pies, tracemos la línea de fuga que va hasta el punto de vista que situaremos en el lugar que deseemos en el horizonte. La línea de fuga será la del piso donde se apoyarán los monos, ésta es importante, ya que luego desde otros puntos de vista según el ángulo que querramos darle a la escena, la cruzaremos con otras líneas que formarán el piso o superficie. Luego tracemos la otra línea de fuga que parte a la altura de la cabeza. Este esquema nos dará la clave para plantar las demás figuras que se hallen detrás o más adelante en distintos lugares de la escena.

Aquí damos varios ejemplos.

La fig.2 nos muestra primeros planos donde se destacan las cabezas a distintas alturas y distancia de acuerdo a los monos según estén parados o sentados.

En la fig.3 tenemos dos vistas del escorzo de la figura, tomadas desde abajo y desde arriba, en la primera el horizonte está muy por debajo de ella, en la segunda el horizonte está muy por encima.



PODES DIBUJAR — 10

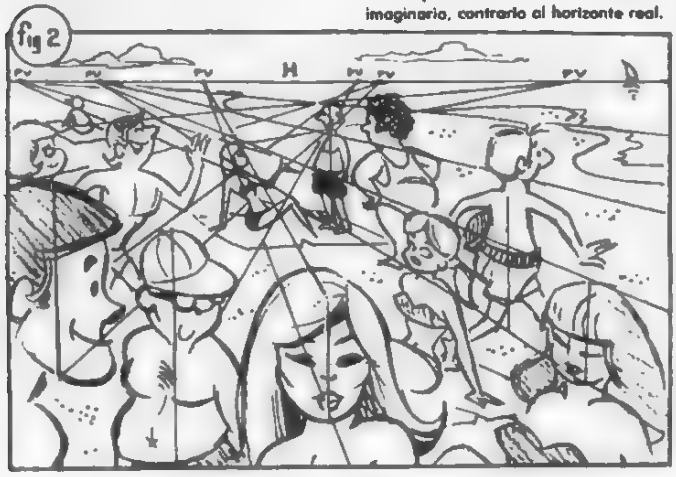
La construcción de la perspectiva es la base para un buen plantado del dibujo. Estudien bien estos diagramas y practiquen enfocando otras escenas desde diferentes puntos de vista siguiendo estas reglas.

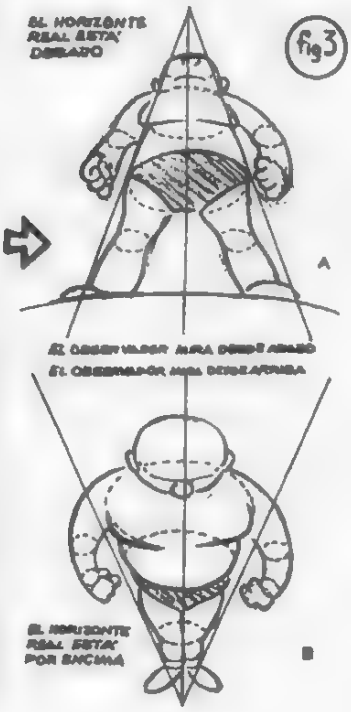
Les proponemos observar escenas del natural o fotos, una calle, una estación de trenes, las vías, edificios etcétera, imagínense las líneas de fuga sobre ellas y verán como todas convergen hacia el horizonte.

Lo mismo ocurre con objetos y seres vivos.

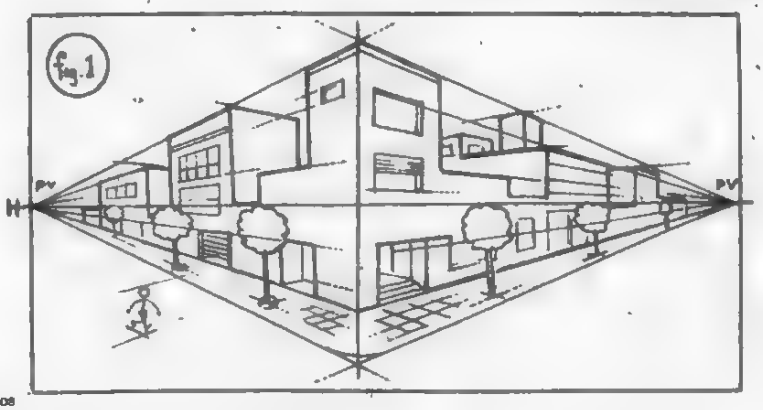
En la próxima lección continuaremos con más perspectivas.

Aquí las líneas de fuga convergen hacia un punto de vista en un horizonte imaginario, contrario al horizonte real.





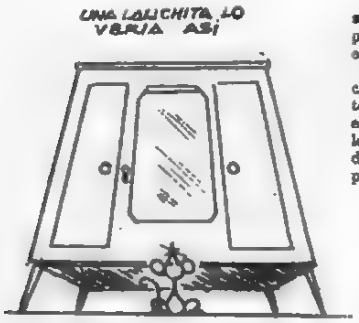
CONSTRUYENDO EN PERSPECTIVA



Continuando con la perspectiva, vemos en la fig. 1 el enfoque de una manzana de edificación vista desde la esquina. Se supone que el observador se halla a una altura media y la ve desde un balcón haciendo cruz con ella. Como vemos, en la línea de horizonte hay dos puntos de vista donde convergen las líneas de edificación, techos, cornizas, ventanas, puertas y demás detalles como árboles etc. Las líneas verticales completan el dibujo dándole forma. Si queremos agregarle en la calle, autos, personas, etc., los plantaremos en proporción con las puertas o árboles tirando las líneas de fuga correspondientes que darán la sensación de distancia y forma.

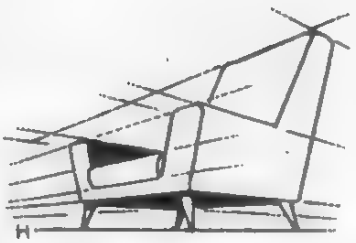
La figura 2 nos muestra la construcción individual de algunos elementos de moblaje vistos desde una altura normal, como las mesas y la silla, observen como se logra el óvalo de la tapa de la mesita mediante un rectángulo y diagonales que al cruzarse nos marcan el centro de la mesa. El sillón lo vemos a ras del suelo, la línea de horizonte está al nivel de nuestros ojos, no así la lámpara, donde la línea de horizonte está a media altura como si la viéramos sentados o agachados y por lo tanto podemos apreciar la pantalla vista desde abajo y el pie desde arriba.

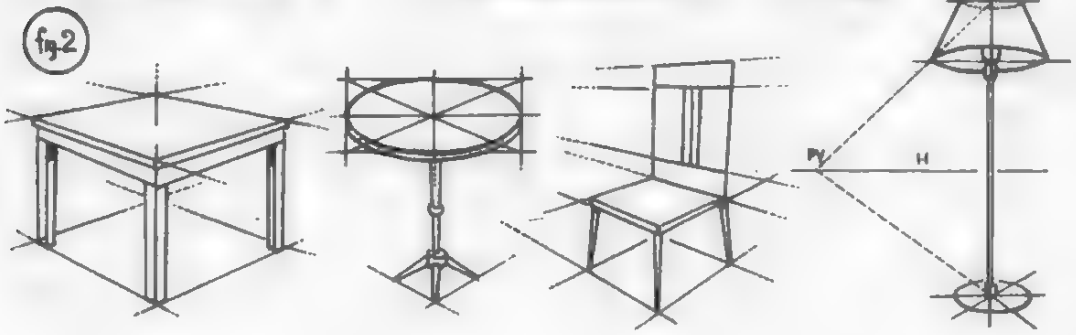
PODES DIBUJAR N° 11



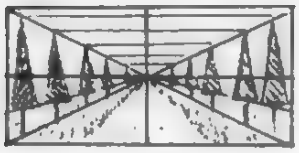
Según el punto de vista, los elementos sufrirán las deformaciones inherentes a su perspectiva, la deformación será mayor si el observador se halla muy cerca del objeto.

Copien estos dibujos aplicando los conocimientos adquiridos, háganlos en distintos tamaños, copien por su cuenta otros elementos de la casa desde distintos ángulos. En la próxima daremos más ejemplos de perspectiva, mientras tanto no dejen de practicar.





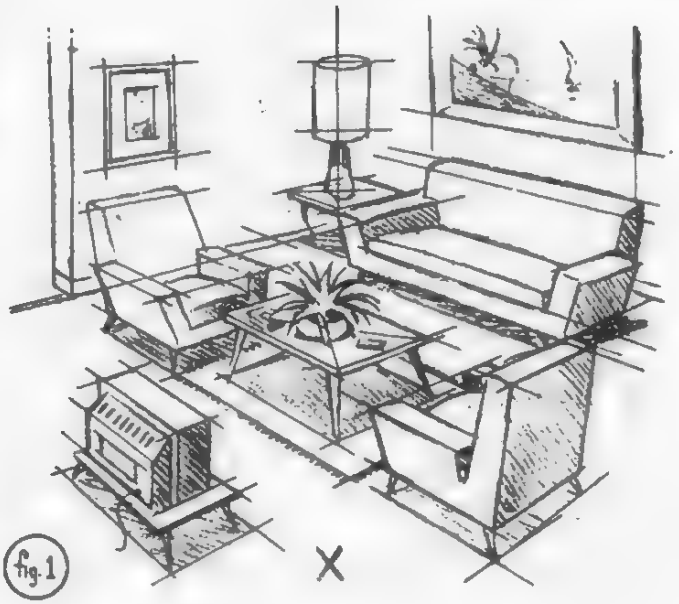
USANDO LA PERSPECTIVA EN AMBIENTES O COSAS



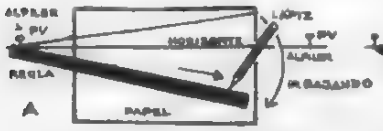
En la lección anterior hemos visto la construcción individual de algunos muebles, apliquemos ahora estos conocimientos plantando el interior de una salita en perspectiva con todos los elementos. En este caso, el observador estaría de pié sobre un escalón, cuarto o quinto de una escalera que desembocaría en el punto X, lo que hace que el horizonte se encuentre por encima [redacted] los elementos.

Observen los detalles del ambiente, cuadros, lámpara, un televisor, alfombra, planta, etc. que complementan la escena. Al componer una ilustración, chiste, o cuadro de historieta, el ambiente debe estar sicológicamente de acuerdo a sus ocupantes, los habitantes de una mansión no son los mismos de una casa o departamento común, como así estos de un conventillo o una villa, cada uno está de acuerdo al ambiente en que vive y viceversa. Más adelante trataremos esto, por ahora nos dedicaremos a estudiar el planteo de los objetos en perspectiva.

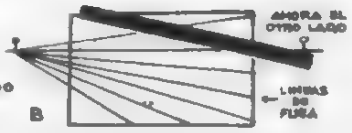
VOS TAMBIEN



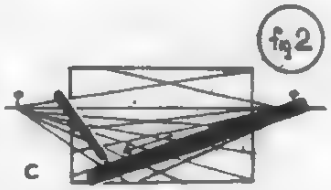
POCO A POCO DIBUJAR N° 12



En la fig. 2 vemos una secuencia de como trazar las líneas de fuga para plantar una escena según el plano de perspectiva que queramos darle a la misma.

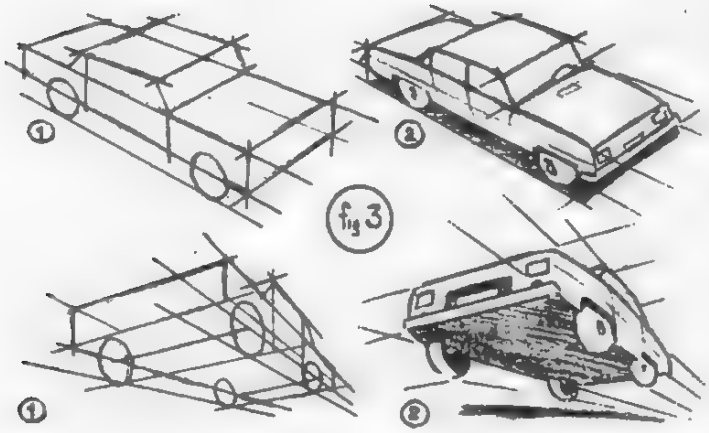


En (A) tenemos el horizonte con sus puntos de vista (PV) sobre este clavaremos un alfiler que servirá de apoyo a un extremo de la regla que utilizaremos para tirar las líneas de fuga y a la que iremos bajando del otro extremo a medida que trazamos las líneas.



En (B). Una vez trazadas las de ese punto, pasamos al otro extremo y repetimos la misma operación.

En (C) vemos como se cruzan las líneas de fuga que nos darán la base para el plantado en perspectiva, luego trazaremos las verticales y demás detalles que armarán la escena.



La fig. 3 nos muestra un auto convencional tomado de distintos ángulos, en (1) vemos como se planta la "caja" a base de líneas de fuga.

En (2) sobre esa base podemos abocetar sus formas y detalles.

Copien estos trabajos y apliquen estos conocimientos a otros de su cosecha, practiquen.

La próxima lección será sobre construcción de otros objetos o cosas.

LAS COSAS QUE NOS RODEAN ——— VOS TAMBIEN

Hemos visto hasta ahora cómo plantar los "monos" o personajes, también algunas nociones de perspectiva para poder ubicar los personajes en escena según los distintos planos y ambientes. Los personajes que dibujemos, generalmente estarán rodeados de cosas o animales y plantas, se moverán en diferentes ambientes, vestirán distintas ropas de acuerdo a sus profesiones, condición social, etc. por lo tanto también debemos saber construir y dibujar todo eso que lo rodea.

Veamos por ejemplo algunos enseres domésticos (fig. 1). Todo se basa en rectas, círculos y curvas y toman forma según el plano en que las veamos. Fíjense que todos los objetos están construidos sobre una línea vertical que sirve de eje y otras horizontales de base, como también las líneas de los costados que formarán la "caja", sobre estas líneas trazaremos los óvalos o círculos para darle forma y perspectiva según el ángulo desde el cual los miramos o queramos dibujarlos. Ej: la taza y la botella, en C tenemos la misma botella vista desde arriba, otro ángulo.

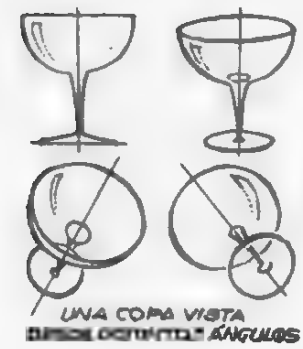
Todas las cosas siguen el mismo procedimiento.

En la fig. 2 vemos algunas exageraciones cómicas de varios objetos, copien del natural otros e intenten hacerlos graciosos exagerando sus formas, ablandándolos como si fueran seres vivientes, es decir, darles vida.

Practiquen, copien estas lecciones y dibujen otros objetos de la casa por cuenta de ustedes en distintas posiciones.

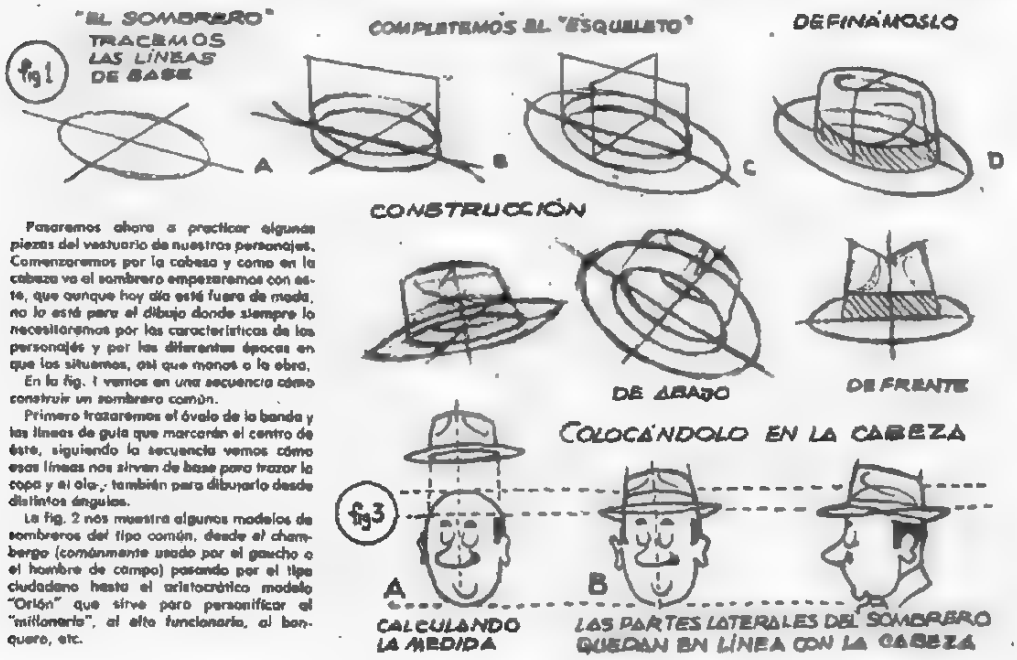
En la próxima, veremos las vestimentas.

PODES DIBUJAR - 13



AQUÍ VEMOS ALGUNOS OBJETOS SIMPLIFICANDO EL ESTILO DE DIBUJO

AQUÍ TENEMOS ALGUNAS EXAGERACIONES CÓMICAS GROTESCAS DE ALGUNOS ARTEFACTOS.



Pasaremos ahora a practicar algunas piezas del vestuario de nuestros personajes. Comenzaremos por la cabeza y como en la cabeza va el sombrero empezaremos con este, que aunque hoy día está fuera de moda, no lo está para el dibujo donde siempre lo necesitaremos por las características de los personajes y por las diferentes épocas en que los situemos, así que manos a la obra.

En la fig. 1 vemos en una secuencia cómo construir un sombrero común.

Primero trazaremos el óvalo de la banda y las líneas de guía que marcarán el centro de éste, siguiendo la secuencia vemos cómo esas líneas nos sirven de base para trazar la copa y el ala, también para dibujarlo desde distintos ángulos.

La fig. 2 nos muestra algunos modelos de sombreros del tipo común, desde el chambergo (comúnmente usado por el gaucho o el hombre de campo) pasando por el tipo ciudadano hasta el aristocrático modelo "Orión" que sirve para personificar al "millonario", al alto funcionario, al banquero, etc.

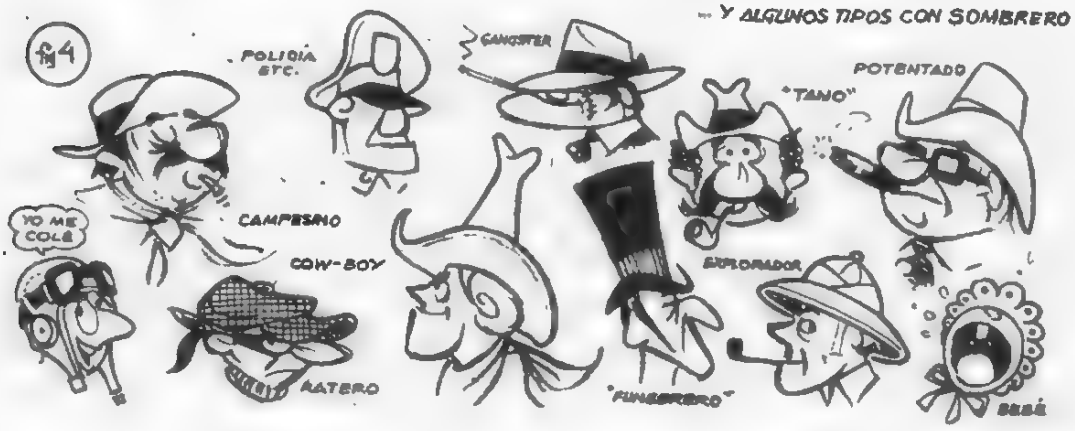
PODES DIBUJAR 14

En la fig. 3 vemos cómo colocarlo en la cabeza siguiendo las líneas de ésta para que calce en forma correcta.

La fig. 4, nos muestra varios tipos de sombreros y gorras donde se exagera en forma caricaturesca lo más característico de cada modelo y cómo se adoptan y se identifican con sus dueños.

Copien estas lecciones, practiquen estos dibujos en varios tamaños y posiciones, diviértanse colocándoles distintos sombreros a distintos personajes y así irán practicando y aprendiendo.

En la próxima lección seguiremos con el vestuario.



Siguiendo con el vestuario — VOS TAMBIEN

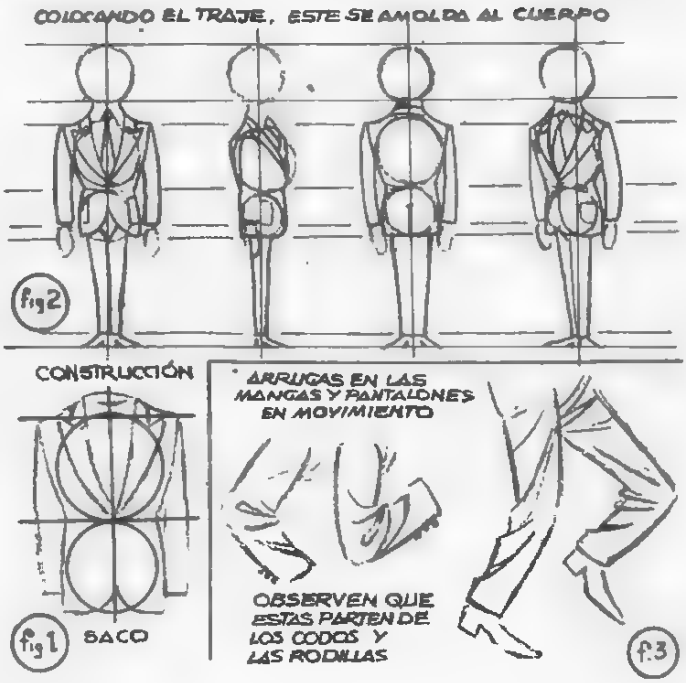
El traje

Ya vimos como plantar el dibujo de sombreros y como adecuarlos a distintos tipos de personajes. ¿Lo practicaron bastante? Bien, ahora pasaremos a la vestimenta, veamos el traje común de [illegible]

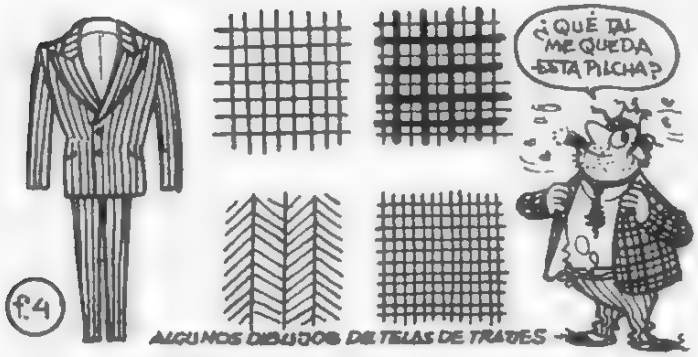
En la figura 1 vemos la construcción del saco. Dos círculos que serán el pecho y vientre del personaje nos servirán de base para plantarlo, la línea horizontal superior son los hombros y la del medio la cintura, en caso de un personaje obeso invertiremos los círculos, el más chico arriba y el grande abajo.

La fig. 2 nos muestra el "mono" de distintos lados con el traje que le hemos colocado, observen como este se amolda al cuerpo. Este mono es mas o menos normal, pero si exageramos las proporciones podemos practicar dibujándolos más altos, bajos, gordos, etc. y por lo tanto amoldarles el traje a su cuerpo. Practíquenlo, es [illegible]

Luego tenemos la fig. 3 donde vemos como se forman las arrugas en las mangas y pantalones según la posición que tomen observen como estas parten de los codos y rodillas así como de todas las partes salientes del cuerpo, los pliegues se pierden a partir de esas partes Les recomendamos fijarse del natural para estudiarlas y practicar Si bien en dibujo humorístico estas se simplifican o decididamente no se hacen, siempre es bueno tener un conocimiento de base.



PODES DIBUJAR — 15



En la figura 4 vemos algunos tramados de telas para trajes, a rayas, a cuadros y espigado Las líneas seguirán las formas del traje para darle un efecto corpóreo, aunque en dibujos estilizados pueden hacerse directamente rectas y el efecto será el mismo

La fig. 5 nos muestra algunos vestidos. La vestimenta femenina es más variada y conviene estudiar las prendas de acuerdo a los personajes. Aquí tienen algunos ejemplos Traten de observar lo que se usa o está de moda y adáptenlo a sus personajes, busquen de un libro o revista, trajes y vestidos de época, copienlos y traten de ponérselos a estos. Practiquen divirtiéndose, es la mejor manera de aprender.

En la próxima veremos "Tipos y vestimentas".

Tipos y vestimentas

VOS TAMBIÉN PODÉS DIBUJAR — 16

Suponemos que ya habrán practicado las lecciones anteriores del traje y los vestidos, siguiendo con esta serie, veremos como se adecúan las vestimentas a los distintos personajes u oficios, por ejemplo. Policías, bomberos, exploradores, lavyeras, banqueros, guapos, ladrones, operarios etc. y sus adminículos. Observen como los personajes se identifican con su vestimenta, y para hacerlos más graciosos vemos la desproporción ridícula de un vigilante chiquito llevando preso a un "pesado" Las exageraciones inútiles en un dibujo le dan una nota más cómica a un chiste, ilustración o historieta.

Tampoco olvidemos destacar los adminículos que caracterizan cada vestimenta

En el bombero tenemos el hacha, el sombrero, la linterna, la manguera, etc. en el policía, la gorra, el bastón, la pistola... En el explorador o cazador tenemos la escopeta, el sombrero, la cantimplora, etc. y así en todos los casos

Copien y muevan estos personajes, luego ideen otros vistiéndolos con ropas actuales y de época, dibujen aparte los detalles y estudienlos bien para después aplicarlos a cada tipo de personaje.

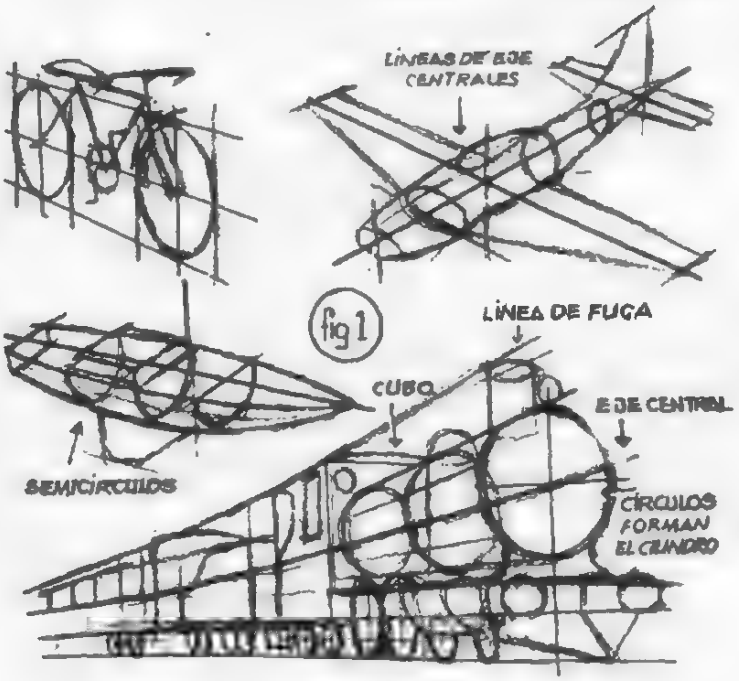
Le aconsejamos ir formándose un archivo de cada cosa para documentación, que pueden ir sacando de fotos y buenos dibujos de revistas y clasificarlos por orden en sobres o pegándolos en un cuaderno, por ejemplo: Barcos, aviones, otros vehículos, vestimentas, artículos del hogar, animales, armas, uniformes etc. que será de gran utilidad para consulta.

En la próxima lección nos dedicaremos un poco al planteo de medios de locomoción. Mientras tanto, practiquen.

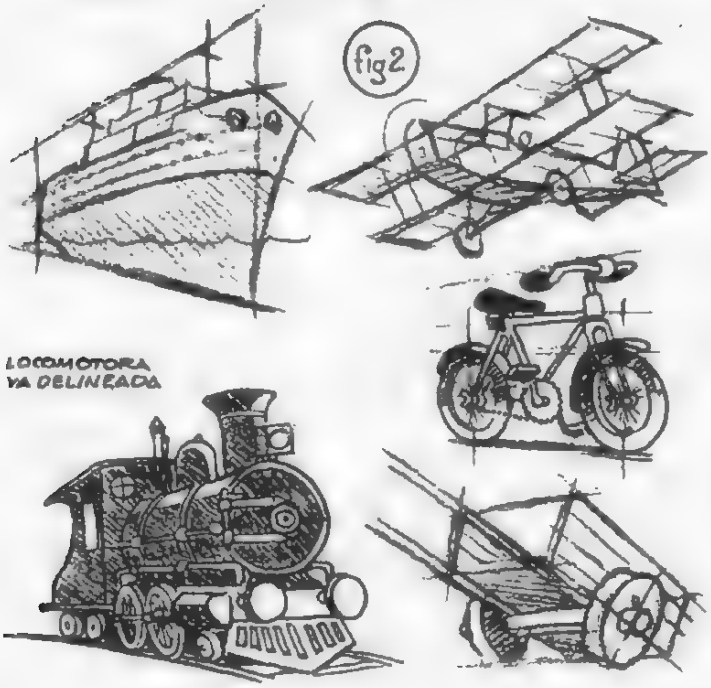
LOS MEDIOS DE TRASPORTE — VOS TAMBIEN

Ya hemos dicho que no basta con aprender a trazar una carita o un "monito" para creer que ya sabemos dibujar, sino todo lo que rodea a esa carita o "monito" y, entre esas cosas también están los vehículos o medios de locomoción. La gama de aparatos y modelos es tan variada e infinita que sería imposible resumirlos todos aquí,por eso damos algunos de ellos en sus formas clásicas como ejemplo y para que tengan una idea de cómo se plantan.

En la fig. 1 tenemos los esquemas de, una bicicleta, un avión, un yate, una locomotora... Observen su construcción, veamos como todas las líneas cumplen una función para dar forma al dibujo. Esto es lo que debemos aprender para evitar que la figura que debemos plantar quede falseada. Todo se basa en líneas de fuga que nos darán la perspectiva del vehículo según el ángulo del cual queremos verlo. Sobre estas líneas de fuga trazaremos las que servirán de eje central, secundadas por las verticales paralelas con las que iremos dando cuerpo junto a los círculos y óvalos a todo el conjunto, así formaremos el armazón o "esqueleto" al que luego iremos puliendo y agregando detalles. Por ej. la locomotora, un cilindro formado a base de círculos y un cubo le dan la forma básica y sobre ésta ya podemos dibujar destacando los detalles



PODES DIBUJAR — 17

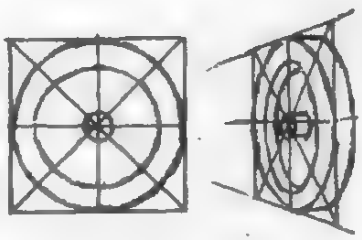


que nos interesan. La bicicleta por el contrario, es una figura chata, geométrica, casi diríamos que no tiene cuerpo, es un esqueleto, pero que al pulir podemos exagerar algunos detalles para darle volumen y algo de gracia.

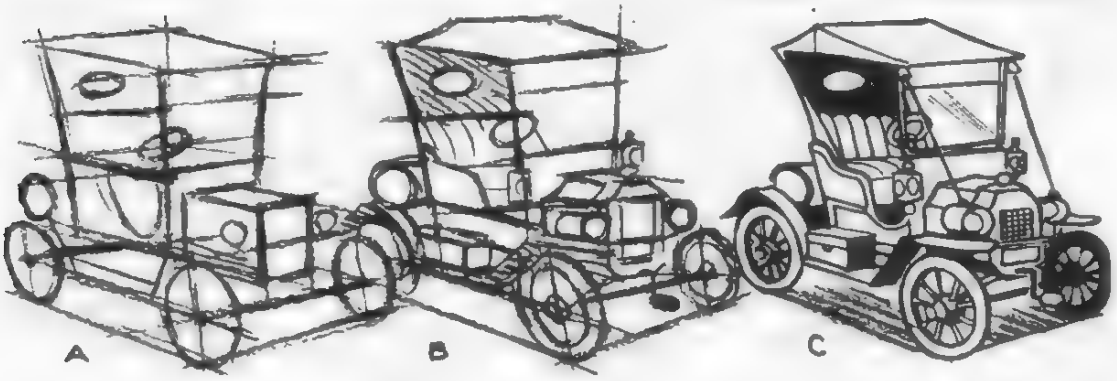
En la fig. 2 vemos un bosquejo de un barco y otro del avión de Lúpin ya listos para pulir, lo mismo que el carro, en ellos podemos observar la continuidad de las líneas al sobreponerse unas con otras.

Copien estos bosquejos, hagan otros por su cuenta desde distintos ángulos y otros modelos de transporte, copien de fotos o del natural, estúdienlos, bosquejen su construcción y terminemlos con líneas definidas.

Completen los bosquejos de esta lección. En la próxima seguiremos con las construcciones de las cosas que nos rodean.



LOS ANIMALES — VOS TAMBIEN



Suponemos que ya habrán practicado bastante sobre las lecciones del número anterior, bien, aquí les damos una "yapa", este antiguo y siempre simpático "fortachito". Observen los pasos de su construcción, primero trazaremos las líneas de planteo, unas pocas para ubicar los elementos o distintos bloques que conformarán a este autito en perspectiva. Luego iremos agregando y puliendo los demás detalles, ayudándonos siempre por las líneas de continuidad para que no nos salga falseando, finalmente obtenido el esquema completo, delinearemos el dibujo, ya con las líneas principales y definitivas.

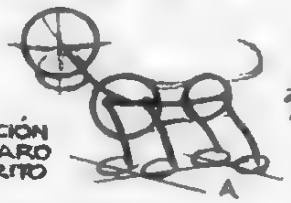
Ustedes notarán en nuestras lecciones que hay más cantidad de bosquejos que dibujos terminados, y esto tiene su razón de ser. Nosotros lo que queremos y tratamos de hacerles ver, es el dibujo por dentro, mostrarles su interior, su armado, su esqueleto, porque volvemos a repetirlo una vez más, la "construcción" es la base para que el dibujo quede bien plantado y equilibrado. Construyan, no dibujen directamente. Primero hay que tener una base y sobre esta edificaremos.

METÁMOSNOS DENTRO DEL DIBUJO

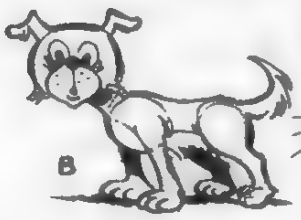
PODES DIBUJAR — 18

Ahora pasemos a otro rengión muy lindo y divertido en el dibujo humorístico: LOS ANIMALES, veamos como se construyen algunos simpáticos animalitos, presten atención a sus distintas estructuras, noten la variedad de expresiones graciosamente humanas que se les puede dar. Una de las virtudes del dibujo cómico consiste en humanizar lo no-humano.

En el próximo número ampliaremos estas lecciones sobre el dibujo de animales en los que incluiremos también a los insectos.



CONSTRUCCIÓN DE UN PÁJARO Y UN PERRITO



EL BULL-DOG

VEAN QUE CARA DE POCOS AMIGOS

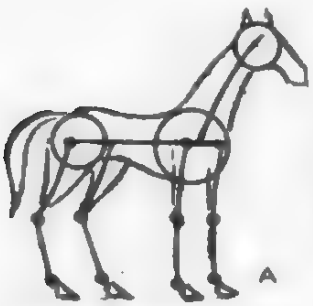
¿Y ESTE SABUESO? PARECE UN VIEJO ABURRIDO

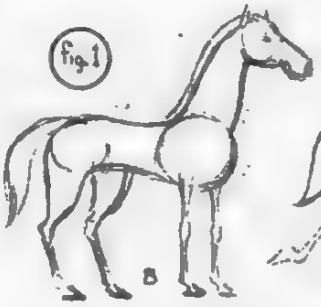
UN INGENUO OSO BONACHÓN

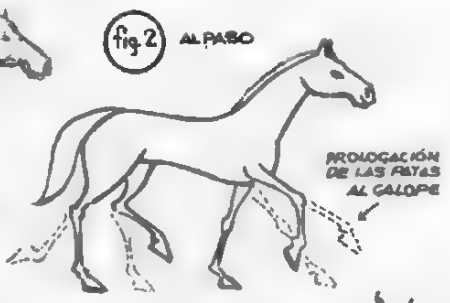
¡HUMM!¡CARA DE MALO ESTE CONDOR!

UN PICARO GATO ATORRANTE

LOS CACHORRITOS TIENEN TERNURA





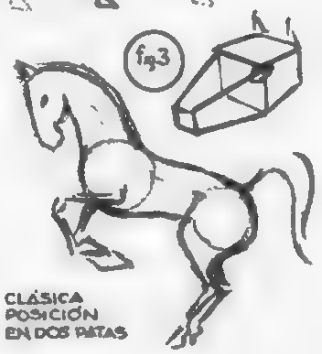


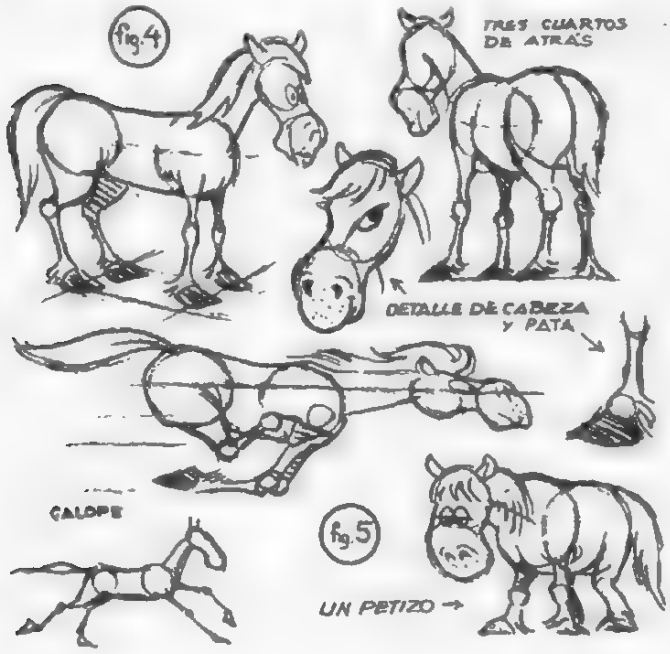
Siguiendo con el dibujo de animales, veremos ahora la construcción de estos y sus particularidades. Tenemos por ejemplo el caballo, uno de los más hermosos para dibujar, tal vez por su estampa, su elegancia, ya sea parado o en movimiento siempre fue un animal de gran atracción para los artistas.

Aún en el dibujo cómico debemos saber diferenciar los distintos tipos de caballos, tenemos el pura sangre, el de tiro, el percherón, el petiso, etc., cada uno de ellos tiene sus características, que sabremos hacer resaltar según el tipo de caballo que tengamos que dibujar, y para esto conviene documentarnos con fotos, buenas ilustraciones y si es posible del natural.

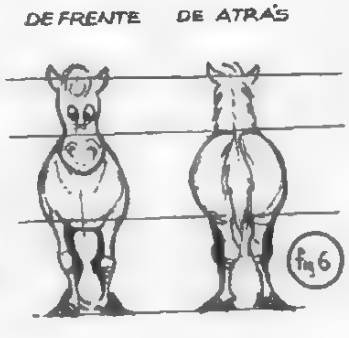
En la fig. 1 vemos la construcción de un pura sangre, sus líneas son finas, elegantes, su figura es estilizada, destaquemos sus patas delgadas y largas, lo mismo el cuello, su cabeza, el tronco afinándose hacia las ancas hacen que su aspecto se diferencie del caballo común.

La fig. 2 lo muestra al paso, observen la posición de las patas, en las líneas punteadas las vemos en posición de galope, según sus actitudes la posición de las patas varía al andar, al trotar, al galopar, saltar, etc. Esto debemos estudiarlo documentándonos como se dijo antes. En la fig. 3 tenemos un esquema de la cabeza y el caballito en una clásica pose, en dos patas.





La fig. 4 nos muestra un caballo común caricaturizado, su construcción es la misma, sólo exageramos los rasgos, su cabeza más grande, acentuando sus articulaciones, cascos y otros detalles, lo mismo que sus movimientos, relamido al galope, estirado en una línea para dar la sensación de velocidad. En la fig. 5 tenemos un petizo, gordito, patas cortas y cabeza grande. Finalmente la fig. 6 nos muestra un caballo común visto de frente y de atrás. Copien estos bosquejos, complétenlos, hagan otros por su cuenta, otras poses, distintos tamaños, tomen apuntes del natural si es posible, luego exageren los rasgos destacables, corríjanse, pulan los detalles, recuerden que borroneando muchos papeles se aprende. En la próxima continuaremos con la zoología.



DIBUJANDO DISTINTOS ANIMALES

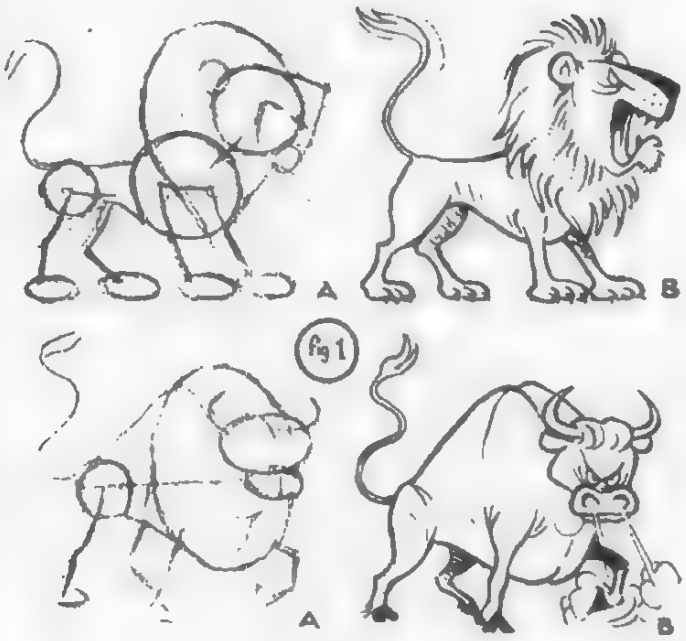
VOS — TAMBIEN

Continuando con la gama zoológica, hoy veremos distintas familias de animales, observen que cada especie tiene sus propios rasgos que los hace diferentes a unos de los otros, y nosotros al dibujarlos debemos acentuar sus características.

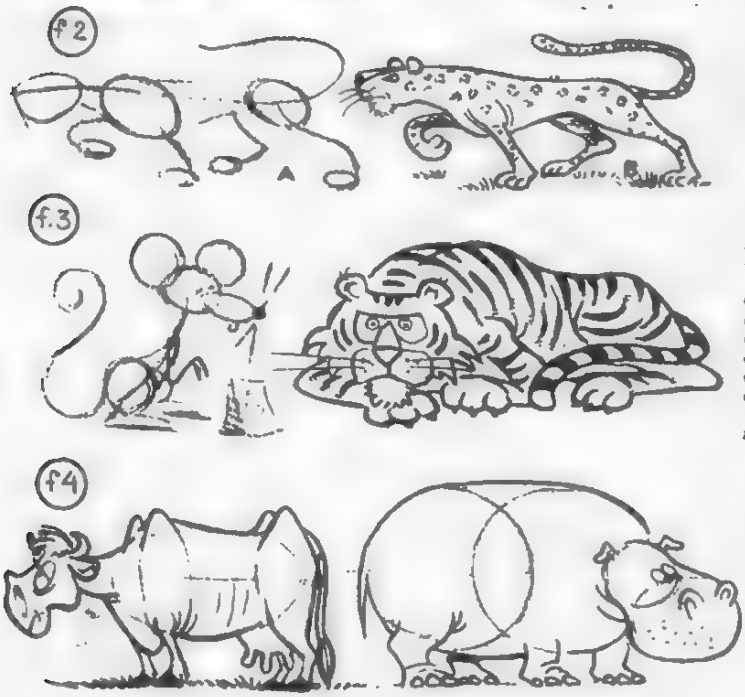
En la fig. 1 vemos un león y un toro, su construcción y palidu, los hemos tomado como ejemplo porque estos se caracterizan por su arrogancia y fortaleza, noten en el bosquejo como destacamos su gran pecho, que al afinarse hacia la parte trasera les da un aspecto atlético, igual que lo hartamos con un tipo forzado. En el león también destacamos su prominente cabeza con su enorme melena y sus grandes garras. Ambos dan la sensación de agresividad.

La fig. 2 nos muestra un leopardo, que como todos los felinos se caracteriza por su elasticidad, su andar suave y silencioso, como si todos sus movimientos fueran de goma, esto lo destacaremos con líneas nuevas y armoniosas. Al dibujar un tigre, observen que es más robusto y de cabeza más grande, lo mismo que el león, pero de líneas más blandas que éste.

En la fig. 3 vemos un bosquejo de un roedor, en este caso un pequeño y simpático ratoncito, igual que la ardilla y otros de su especie, se destacan por sus movimientos escurridizos y graciosos, eso es lo que tenemos que lograr al dibujarlos.



PODES DIBUJAR 20



La fig. 4 nos muestra una vaca, su mirada lánguida, su aspecto es de mansedumbre, su construcción en dibujo humorístico se diferencia bastante del toro, a pesar de ser de la misma especie, cuernos más cortos, más panzona, pachorrienta, y la ubre, son detalles que debemos tener en cuenta.

Luego tenemos entre los gordos pesados al hipopótamo, al elefante, el rinoceronte, etc., destacaremos sus voluminosas figuras construyéndolos con un gran óvalo que será su cuerpo y otro algo más chico que será la cabeza, las patas generalmente son gruesas y cortas, luego agregaremos los otros detalles, orejas, cola, trompa, etc.

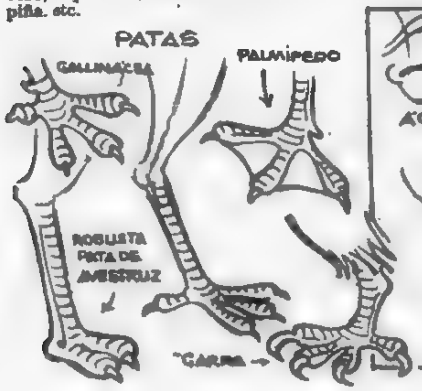
Copien estos dibujos, muévanlos, hagan otros ustedes... y... un consejo, saquen apuntes del natural, lleven un block o un cuadernillo y lápiz y visiten el zoológico, ahí tendrán material de sobra para practicar y estudiar a los animales en diferentes actitudes.

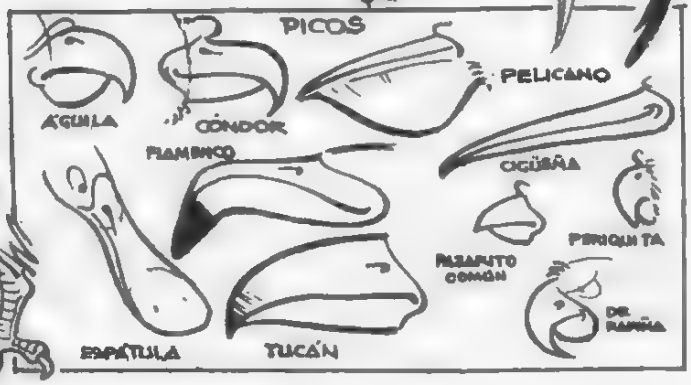
La seguimos en la próxima, mientras tanto continúen garabateando.

vos también

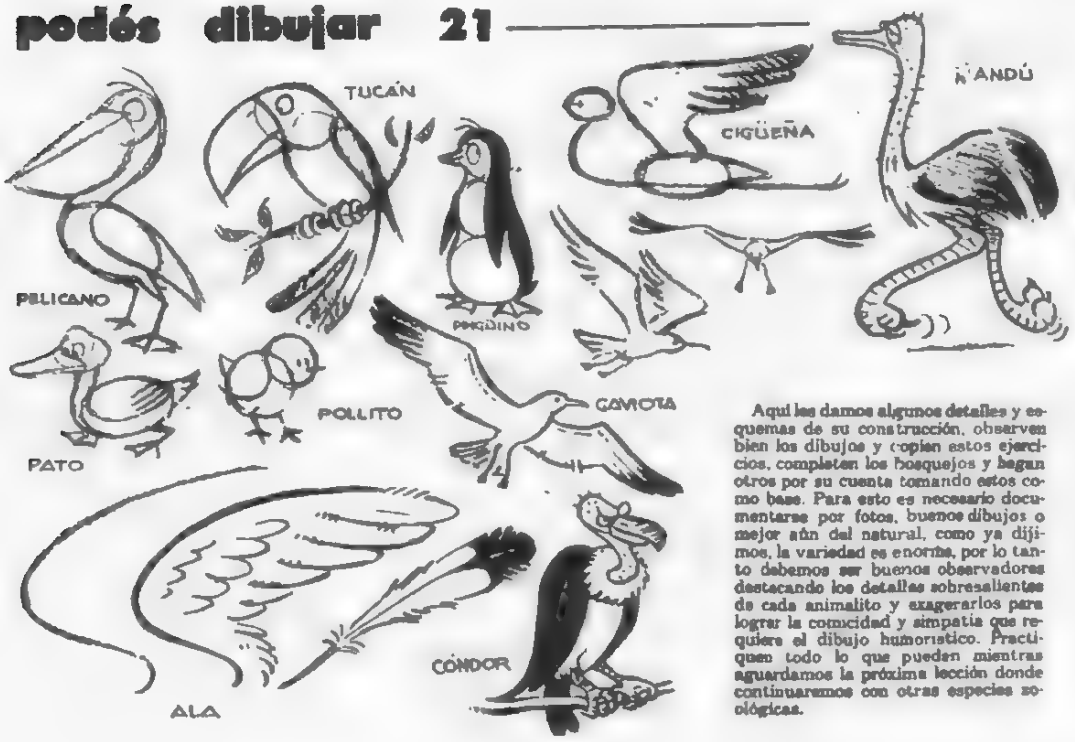
LAS AVES

En esta serie sobre los animales ya hemos visto algunos mamíferos, pasemos ahora a las aves y veamos cómo construir algunos simpáticos bípedos, también aquí tenemos una gran variedad de formas y expresiones de acuerdo a las características de cada especie, su estructura, picos, patas y alas se prestan a exageraciones para hacerlas graciosas y destacar la personalidad de cada uno de estos personajes, así vamos desde los pequeños y simpáticos pajaritos hasta las gallináceas, trepadoras, zancudas, aves de rapiña. etc.





podés dibujar 21



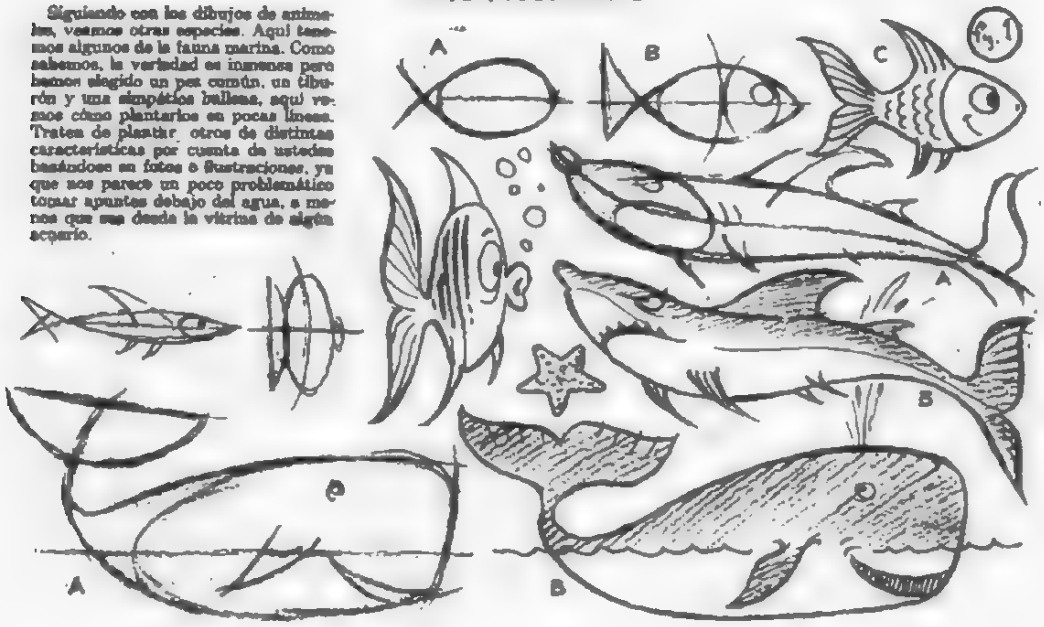
Aquí les damos algunos detalles y esquemas de su construcción, observen bien los dibujos y copien estos ejercicios, completen los bosquejos y hagan otros por su cuenta tomando estos como base. Para esto es necesario documentarse por fotos, buenos dibujos o mejor aún del natural, como ya dijimos, la variedad es enorme, por lo tanto debemos ser buenos observadores destacando los detalles sobresalientes de cada animalito y exagerarlos para lograr la comicidad y simpatía que requiere el dibujo humorístico. Practiquen todo lo que pueden mientras aguardamos la próxima lección donde continuaremos con otras especies zoológicas.

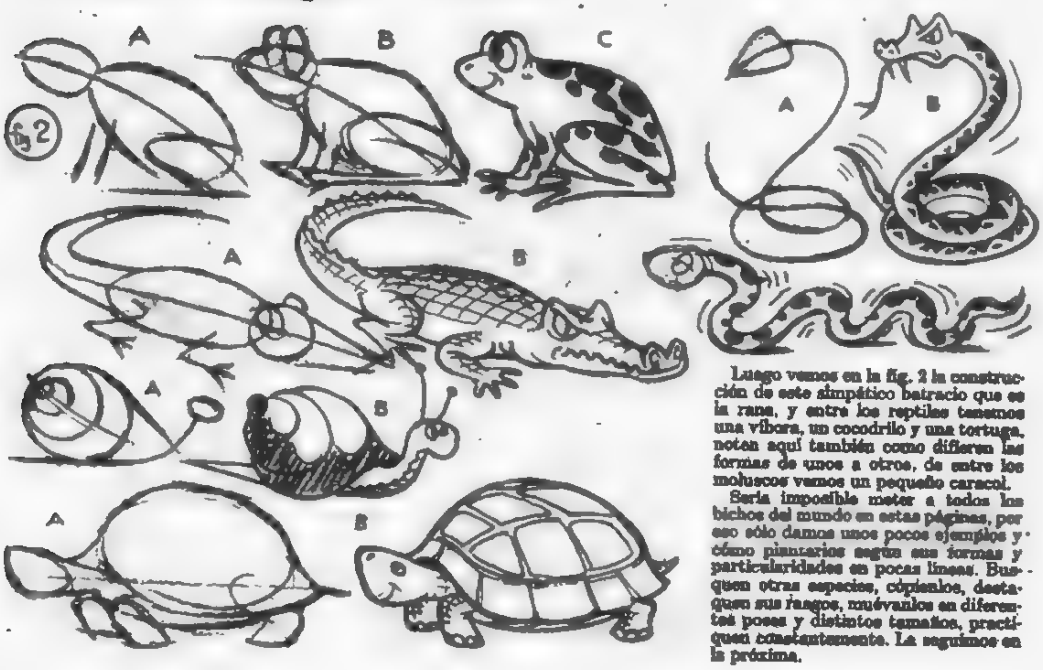
vos también podés dibujar 22

OTRAS ESPECIES

Siguiendo con los dibujos de animales, veamos otras especies. Aquí tenemos algunos de la fauna marina. Como sabemos, la variedad es inmensa pero hemos elegido un pez común, un tiburón y una simpáticas ballenas, aquí vemos cómo plantarlos en pocas líneas. Traten de plantar otros de distintas características por cuenta de ustedes basándose en fotos o ilustraciones, ya que nos parece un poco problemático tomar apuntes debajo del agua, a menos que sea desde la vitrina de algún acuario.

CONSTRUCCIONES

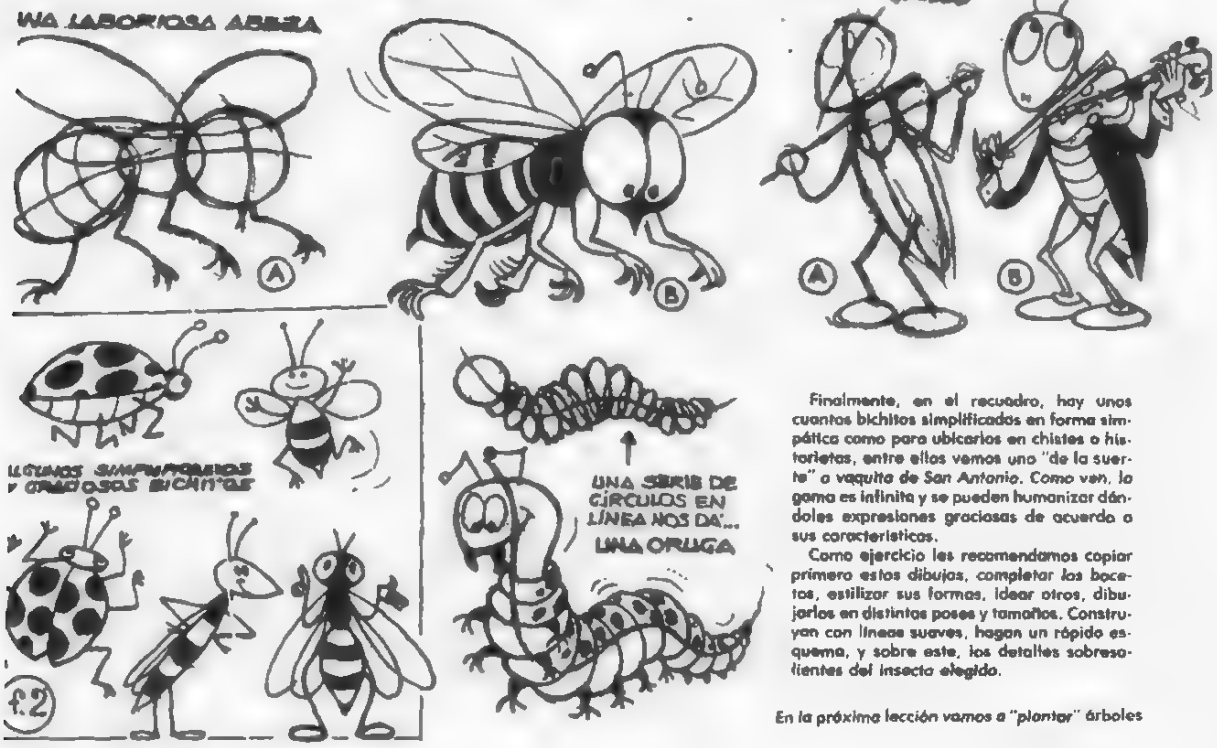




Luego vemos en la fig. 2 la construcción de este simpático batracio que es la rana, y entre los reptiles tenemos una víbora, un cocodrilo y una tortuga, noten aquí también como difieren las formas de unos a otros, de entre los moluscos vemos un pequeño caracol.

Sería imposible meter a todos los bichos del mundo en estas páginas, por eso sólo damos unos pocos ejemplos y cómo plantarlos según sus formas y particularidades en pocas líneas. Busquen otras especies, cópienlos, destaquen sus rasgos, muévanlos en diferentes poses y distintos tamaños, practiquen constantemente. La seguimos en la próxima.

podés dibujar 23



Finalmente, en el recuadro, hay unos cuantos bichitos simplificados en forma simpática como para ubicarlos en chistes o historietas, entre ellos vemos uno "de la suerte" *a vaquita de San Antonio. Como ven, la goma es infinita y se pueden humanizar dándoles expresiones graciosas de acuerdo a sus características.*

Como ejercicio les recomendamos copiar primero estos dibujos, completar los bocetos, estilizar sus formas, idear otros, dibujarlos en distintas poses y tamaños. Construyan con líneas suaves, hagan un rápido esquema, y sobre este, los detalles sobresalientes del insecto elegido.

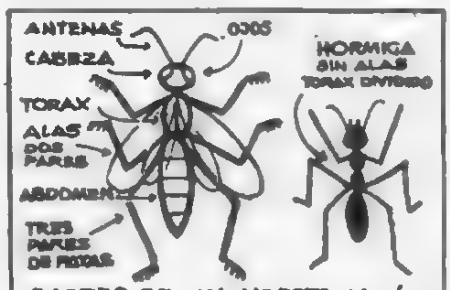
En la próxima lección vamos a "plantar" árboles

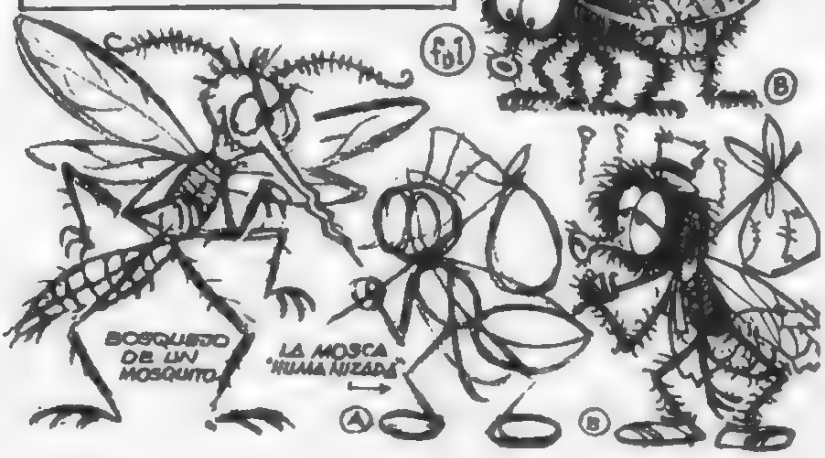
LOS INSECTOS — vos también

Después de haber practicado sobre distintas clases de animales, vamos ahora a los insectos que, no por ser más pequeñitos, se salvan de ser caricaturizados. También entre los bichitos existe una gran variedad de especies.

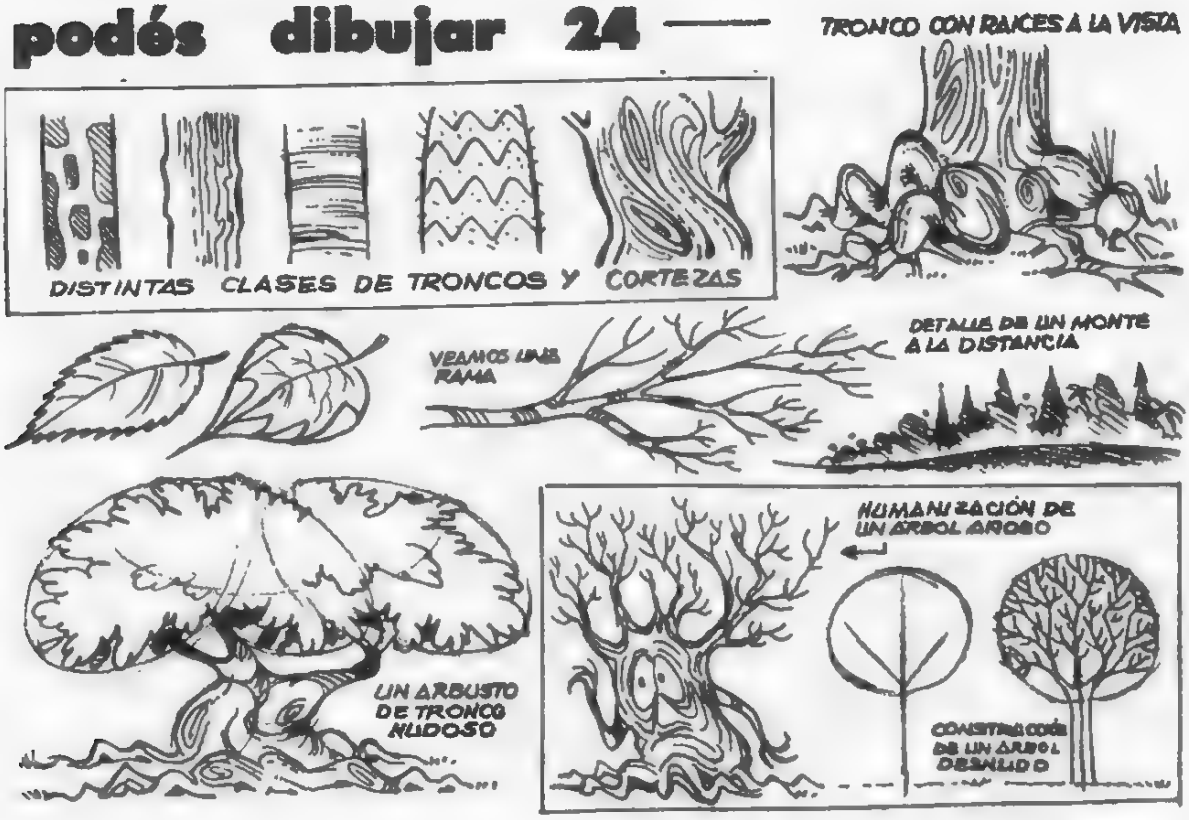
En el recuadro vemos de cuantas partes se compone un insecto común, lo que tendremos en cuenta y que nos servirá de base para las exageraciones que hagamos de el al trasladarlo al dibujo cómico.

En la fig. 1 tenemos algunos ejemplos, como la construcción de una mosca, con su sucio aspecto, que luego al "humanizarla" la adaptamos a un vagabundo de acuerdo a su "personalidad"; a su lado hay un bosquejo de un mosquito largo y flaco, y a su cara le hemos dado una expresión de malicia. Más adelante tenemos la construcción de una abeja, esa gordita laboriosa, luego al simpática grillo al que humanizamos tocando el violín, y más abajo la construcción de una oruga con sus colmillitos como tijeras para cortar las hojas, su cuerpo, como ven, está formado por una serie de anillos, una tras otro, y que al caminar se irán estirando y plegando con un acordeón.





podés dibujar 24



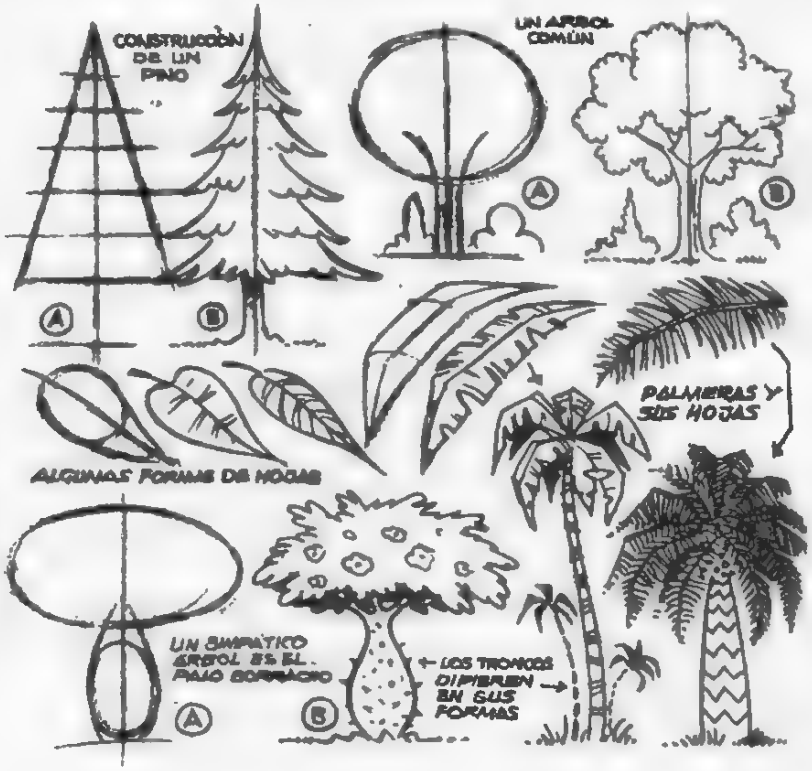
LAS PLANTAS

A través de las últimas lecciones hemos practicado bastante sobre el reino vegetal, ahora le toca al reino vegetal, aquí vamos a "plantar" árboles, pero con el lápiz, así que a afinar la punta.

Las plantas o árboles forman parte del decorado o ambiente de escenas en ilustraciones, chistes o historietas; estos al no tener animación salvo cuando los mueve el viento o en su imperceptible crecimiento, solo sirven como figura decorativa o como ya dijimos para ambientar escenas de campo, bosques, playas, parques, calles, etc. adaptando cada especie de planta al medio en el que se desarrolla la escena, así tenemos por ejemplo: palmeras en una playa o en el desierto, árboles comunes en la calle, pinos en las montañas, variados en un parque, etc. Por lo tanto nos limitaremos a estudiar sus formas distintas de acuerdo a cada especie, aquí mostramos de manera sencilla la construcción de un pino, un árbol común, y otros; también diferentes tipos de hojas, troncos y sus variadas cortezas, raíces, vista de un monte a lo lejos, tan común en las historietas, y detalles de un árbol desnudo con sus ramas peladas representando el invierno.

Aprendan a dibujar todo tipo de plantas copiando y simplificando los detalles, éstas junto a otros elementos reflejarán el ambiente y conformarán la escena que deseemos, practiquen y en la próxima trataremos este punto.

vos también



podes dibujar N° 25

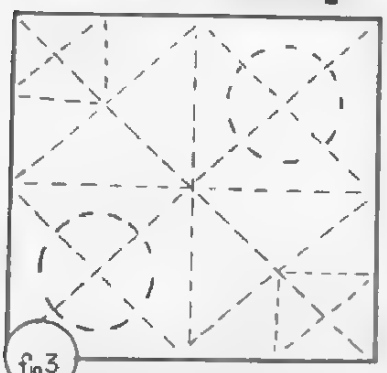


fig 3

IMAGINEMOS UN DIAGRAMA EN EL CUADRO A DIBUJAR PARA DISTRIBUIR EQUITATIVAMENTE LOS ELEMENTOS

Lo mismo sucede con chistes o ilustraciones (fig. 2) debemos aprender a utilizar los distintos planos y elementos según el motivo que queramos destacar cuidando la composición del dibujo, no encimando todo haciendo la escena confuso, buscando el equilibrio en el encuadre al distribuir los elementos sin cargar todo sobre un costado o un ángulo. (Fig. 3) Cuando queramos destacar el motivo principal de la escena no debemos confundirlo con fondos pesados que molestan, trataremos de que el motivo tenga 'aire' alrededor para que su lectura sea rápida y clara. (fig. 4)La limpieza del dibujo es importante, en muchas escenas es necesario eliminar fondos o decorados o apenas insinuarlos, en la historieta (fig. 5) una vista panorámica puede servirnos para mostrar el ambiente donde se desarrollará la acción, luego no hará falta mostrar lo mismo en cada cuadrito solo algunos detalles y a veces ninguno. Un cuadro sin fondos, con solo sus personajes, colocado entre dos cuadros trabajados nos servirá para separar a estos y no hacer tan 'pesado' y confusa la "tira".

Recuerden y tengan siempre presente estos principios, practiquen sobre todo lo dicho y hecho hasta ahora. Continuaremos en la próxima.

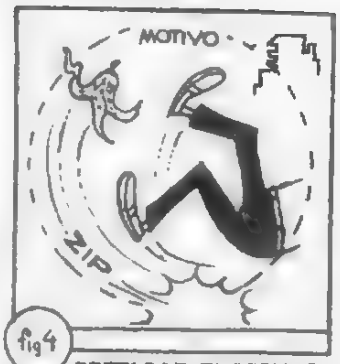


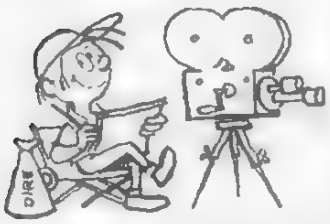
fig 4

DESTACAR EL DETALLE SIN FONDOS CONFUSOS

UNA VISTA PANORÁMICA MUESTRA EL AMBIENTE

fig 5

COMPONIENDO ESCENAS

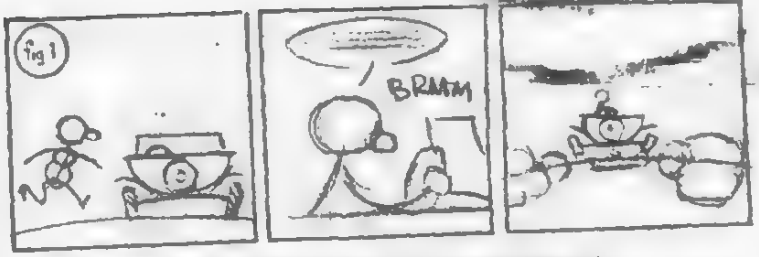


Hasta ahora hemos visto por separado los distintos elementos para conformar una escena bien, ha llegado el momento de reunirlos, puede ser una ilustración, un chiste, o una tira de historieta.

Cada dibujante, ya sea ilustrador, humorista o historietista, es un pequeño director de cine en potencia, veamos sino al historietista, este debe dar la idea de continuidad en cada cuadrito de la historieta y tener conocimientos de encuadre, composición, destacar los detalles *importantes*, utilizar distintos planos y enfoques, lo mismo en la hilación de los diálogos, igual que si estuviera dirigiendo una película.

Veamos en forma simple una secuencia. (fig. 1) Un hombre corre apurado hacia su auto. Un primer plano lo muestra poniendo el coche en marcha mientras dice o piensa algo, el sonido onomatopéyico de la sensación de *arranque*. Ya en el tercer cuadrito se ve que lo ha puesto en marcha y se aleja. Así la historieta lleva una hilación entre cuadro y cuadro sin perder continuidad.

vos también



ENCUADRE DE UNA ESCENA

LOS ELEMENTOS QUE FORMAN EL DECORADO O FONDO NO MOLESTAN

EL MOTIVO ES EL CHICO Y EL PERRO, ESTOS SE VEN BIEN PORQUE TIENEN "AIRE" ALREDEDOR

fig 2

podés dibujar N° 26

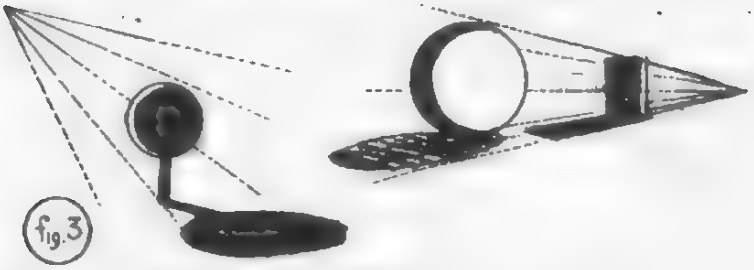
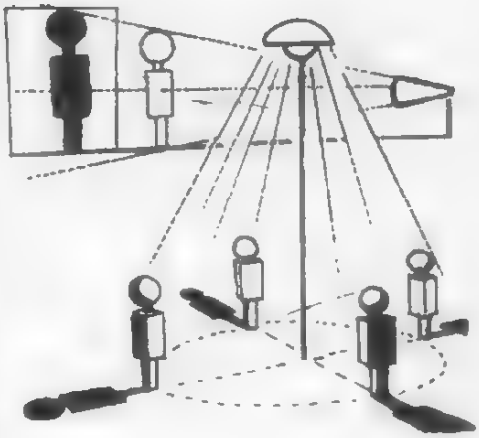


fig.3



En la fig. 2 tenemos un cuadrito que puede ser de una historieta, en él vemos como empleamos los negros siguiendo este sistema, compensando las zonas cubiertas.

Y hablando de negros y sombras, veamos como se proyectan estas de acuerdo a las fuentes de luz. La fig. 3 nos muestra varios ejemplos en forma simple. Vemos lo que puede ser un arbolito recibiendo la luz desde arriba y en ángulo, luego tenemos una luz directa sobre un rectángulo y una esfera, observen que el efecto de iluminación en todos los casos lo da la sombra detrás del objeto y la proyección de ésta en el suelo o en la pared, a propósito, vemos también un muñeco iluminado en forma directa a media altura y la proyección de su sombra en la pared, más abajo otro con luz proyectada desde abajo, observen como se agranda la sombra de este en la pared, luego varios muñecos bajo un farol, los rayos de luz se proyectan en forma circular y de ahí la proyección de las sombras en distintas direcciones.

Practiquen sobre estos trabajos, observen del natural y de fotografías y traten de llevarlos al papel. La seguimos en la próxima.

NEGROS Y SOMBRAS

En la nota anterior hablamos de la composición de la escena, planos, encuadre equilibrio... A propósito de este último, ahora vamos a ver la distribución de los "negros" o sea las partes oscuras de los elementos o las sombras

Estos deben estar compensados en lo posible para no cargar todo sobre un mismo lado y que resulte pesado, desequilibrando así la composición de la escena a dibujar. La fig. 1 nos muestra un diagrama como ejemplo, en forma simple. Vemos que si en el ángulo superior izquierdo, "el negro", ocupa un amplio espacio, lo mismo sucede en el ángulo inferior derecho, si el espacio es más chico como en el ángulo opuesto procederemos de la misma manera, luego vemos otras "manchitas" menores que van distribuidas equitativamente, esto no quiere decir que nos ajustemos estrictamente a un esquema riguroso, pero sí en todo lo posible. Este mismo sistema se emplea con los colores, compensando los tonos oscuros y claros, cálidos y fríos.

vos también

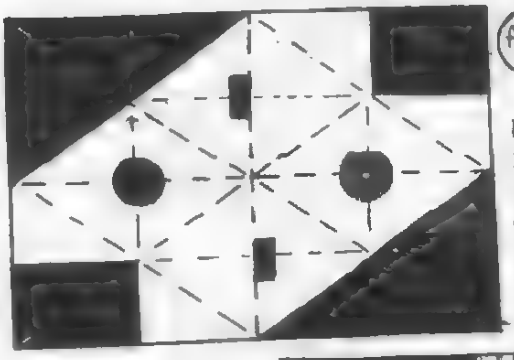


fig.1

EL DIAGRAMA MARCADO EN RAYITAS, SOLO LO TENDREMOS DIBUJADO EN NUESTRA MENTE COMO GUÍA.

AQUÍ VEMOS UNA ESCENA EN LA QUE UTILIZAMOS EL MISMO PROCEDIMIENTO

fig.2

podes dibujar 27

En la fig. 3 vemos otro tipo de globo en picos o diente de sierra, este se asemeja a un chispazo eléctrico, y se utiliza para textos que parten de una radio, grabador, televisor, altavoz, auricular de telefono o cualquier otro aparato, inclusive un robot o extraños seres, también para expresar irritación colérica. En este caso la letra también se hace inclinada, puede ser recta o temblequeante según lo que quiera expresar.

La fig 4 nos muestra textos que van sin globo para darle más sensación de soltura en un grito, rugido, ruidos etc.

fig.4 EL DIBUJO DE LETRAS SE ACOMODA A CADA SITUACIÓN

fig.3 AQUÍ VEMOS VARIOS TIPOS DE LETRAS PARA CADA SITUACIÓN

EN UNA CANCIÓN

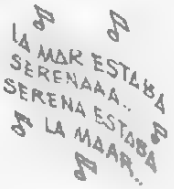


fig.5

En la fig. 5 vemos otro tipo de texto, sin globo, en forma de ondas. Esta modalidad se utiliza generalmente en "tiras" cortas en dibujo simple o viñetas y también en letras de canciones.

Con esto tienen una idea de como encarar los textos en la historieta, les aconsejamos observar historietas de distintos autores y de todo tipo para sacar conclusiones. En la proxima trataremos las onomatopeyas y simbolos

vos también

DIFERENTES GLOBOS

Este cursillo, como sabemos, está dedicado al dibujo humoristico y de historietas, por lo tanto no pueden faltar los "globos" con los que haremos hablar a nuestros personajes. En una historieta todos los personajes hablan, pero lógicamente, al carecer de sonido, esto se logra en forma escrita haciendo salir las frases de los mismos encerradas en un "globo" o "ballon" del que parte un "rabito" que va a los personajes para señalar cual es el que está hablando.

Estos globos pueden ser de distintas formas o estilos. En la fig. 1 vemos algunos de ellos, cada dibujante adopta el dibujo de globo que mejor le parece.

Ahora bien, al bocetar una historieta, antes de pulirla y pasarla en limpio, debemos dibujar las letras de los diálogos de esta manera sabremos el espacio que ocupan para luego encerrarlas en los globos que la contornearan. Al tener los globos con su texto ya dibujado nos quedará el espacio exacto para completar los dibujos del cuadrito. Esta es la ventaja de dibujar primero los diálogos.

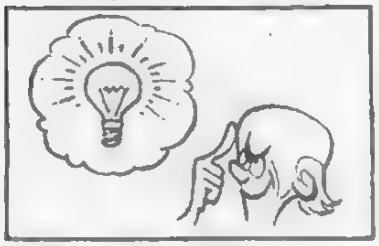
También los globos se diferencian según sus funciones. Tenemos el globo comun del diálogo con su letra derecha, recta, pero en la fig. 2 vemos como se representa el globo de sueño o pensamiento, este es una nubecita cuyo rabito son pequeñas burbujitas que van hacia el personaje. La nubecita da la sensación de algo etéreo, generalmente la letra se hace inclinada para diferenciarla de los diálogos comunes.

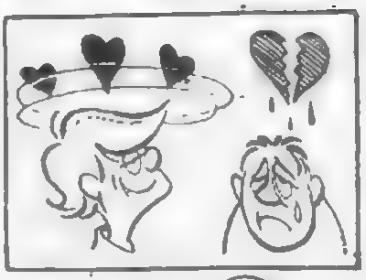
fig.2

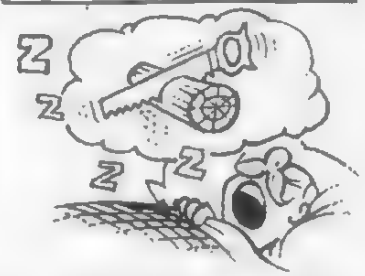
fig.1 ANTES DE DIBUJAR LOS GLOBOS DEBEMOS TIRAR LAS LÍNEAS GUÍA DE LAS LETRAS, CON LÁPIZ

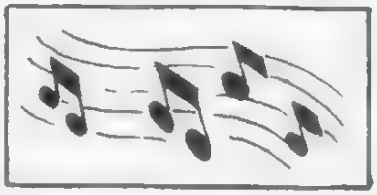
podés dibujar 28

tas, los insultos con distintos signos, estrellas, rayos, sapos y culebras, etc. el bloque de hielo que representa al que se siente congelado de frío, los signos de interrogación o de admiración sobre el "mono" expresan su curiosidad o perplejidad ante una situación, y muchos otros más que sirven para dar la idea de distintas situaciones.







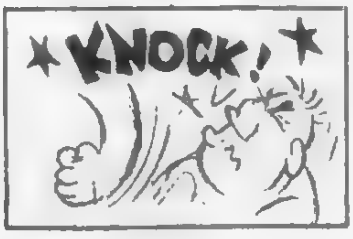


Nuevamente les sugerimos observar toda clase de historietas para formarse una idea de como se aplican estos símbolos y onomatopeyas y traten a su vez de aplicarlos a sus propios ensayos de historietas. Practiquen mientras esperamos la próxima nota donde veremos las líneas "cinéticas" o de movimiento.

ONOMATOPEYAS Y SIMBOLOS — vos también

Siguiendo con el tema de la historieta aquí mostramos otros recursos utilizados en ella para enriquecerla, veremos primero las onomatopeyas, que es la forma de graficar en palabras los sonidos, como pueden ser: golpes, explosiones, zumbidos, y toda clase de ruidos, también sonidos guturales, rugidos, etc. La mayoría de las onomatopeyas provienen del idioma inglés, muy comun en fonosimbolos tales como (BOOM) explesión, (RING) timbre, (KNOCK) golpe, (CRACK) romper, quebrar, y muchas otras a las que podemos agregar otras representaciones acústicas de nuestra propia cosecha como ¡PUM!, ¡PLAF! ¡TA TA TA TA!... TIC TAC... etc. y en fin, todo lo que al lector le de la idea del ruido. Generalmente las onomatopeyas se dibujan "sueltas" y en letras distintas y más grandes que las de los globos y fuera de este. Aquí damos algunas como ejemplo.

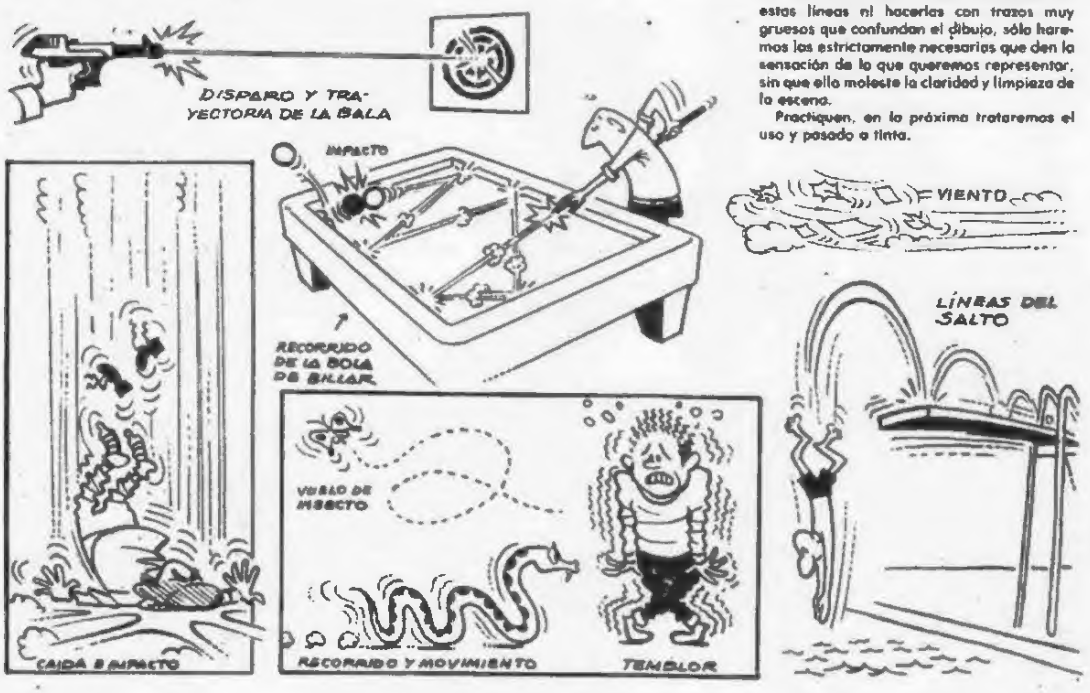
Luego tenemos los dibujitos simbólicos que expresan el estado anímico o síquico del personaje. Aquí vemos algunos de los más comunes, por ejemplo, la lamparita de la "idea luminosa", el que ve las estrellas por un golpe o dolor, los corazones símbolo de los enamorados, y también el corazón partido del que "le colgaron la galleta", el tronco y serrucho para representar el ronquido, la música que viene en ondas y no-



podés dibujar 29

Como ejercicio compongan ustedes sus propias escenas y traten de aplicarlas, a veces no es necesario abusar demasiado de estas líneas ni hacerlas con trazos muy gruesos que confundan el dibujo, sólo haremos las estrictamente necesarias que den la sensación de lo que queremos representar, sin que ello moleste la claridad y limpieza de la escena.

Practiquen, en la próxima trataremos el uso y pasado a tinta.

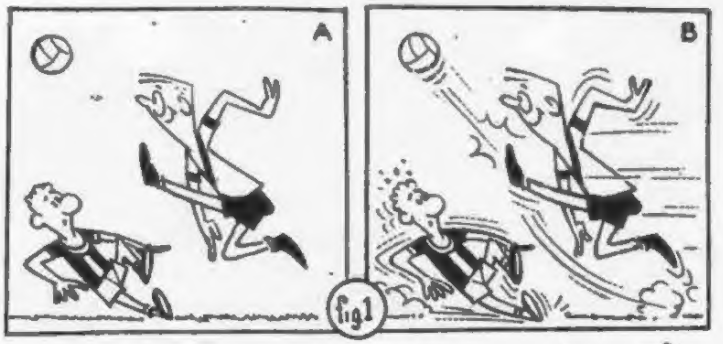


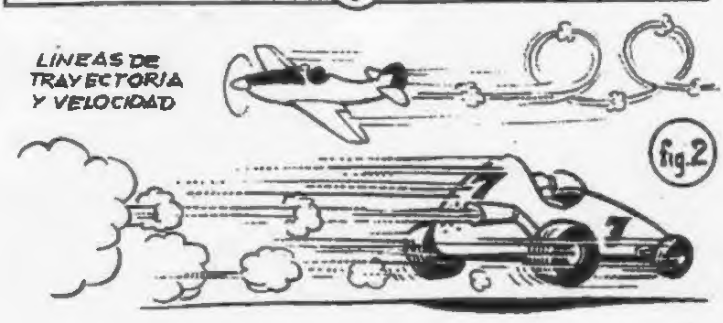
LINEAS CINETICAS ——— vos también

Continuando con los recursos efectivos en el dibujo cómico o de historietas, veamos ahora las figuras cinéticas, estas son las líneas que dan la sensación de movimiento a los personajes o cosas, principalmente en las escenas de violencia o de mucha acción describiendo la trayectoria de los cuerpos, haciéndolas más reales y animadas sin que parezca un dibujo estático y frío.

Veamos por ejemplo la fig. 1 cuadros A y B. Observen la diferencia entre uno y otro, en el A las figuras aunque están en movimiento parecen estáticas, sin vida, en cambio en B le hemos agregado las líneas cinéticas y vemos entonces la trayectoria de los cuerpos, la sensación de velocidad y movimiento, haciendo más blanda y dinámica la escena.

Con ellas definimos la trayectoria de una pelota, una bala, o cualquier otro objeto, el impacto de algo contra el suelo o pared, la velocidad de un auto o avión, el desplazamiento de un ser humano o animal, un salto, un temblor e infinidad de movimientos más que nos ayudarán a darle vida a las distintas situaciones. Aquí vemos algunos ejemplos (fig. 2).





podés dibujar 30

te, pues en su recorrido siempre va juntando pelusillas del papel sumadas a la tinta acumulada que se va secando. La pluma es muy delicada y debe estar siempre limpia, no golpearla en la punta, tratar de que no se enganche en el papel, pues puede doblarse o abrirse deformándose y quedando inutilizada.

EL PASADO A TINTA

Comenzaremos practicando con trazos de distintas formas para ablandar la mano y la pluma. Líneas rectas verticales, horizontales, inclinadas, luego seguiremos con curvas, onduladas, óvalos, círculos y toda la gama de filigranas que se nos ocurra hasta adquirir seguridad en su manejo, pasando de finas a gruesas.

Una vez que dominemos esta etapa, podemos comenzar a practicar el pasado a tinta del dibujo hecho en lápiz.

Destacaremos con líneas más gruesas los primeros planos, contornos de las figuras y lo que nos interese destacar, estas líneas pueden ser finas y gruesas en contornos de plantas, animales, personajes, etc., pues los hace más blandas y les da movimiento. Por ejemplo, una cara, haremos el contorno más grueso que sus detalles interiores, como nariz, boca, orejas y ojos donde trabajaremos con líneas finas. Ver dibujo. Así haremos con otros detalles como arrugas de ropa, etc. Los trazos finos los utilizaremos en pequeños detalles, segundos planos decorados, gotas de lluvia, nubes y otros elementos que no resulten pesados, líneas cinéticas, rayitas de sombreado, etcétera. Observen los dibujos de ejemplo y practiquen mucho, a no desalentarse, pasar a tinta no es fácil, requiere mucha práctica y... ¡sin manchar!

En la próxima seguiremos con la tinta, el pincel, el tiralíneas...

USO DE LA PLUMA Y TINTA CHINA — vos también

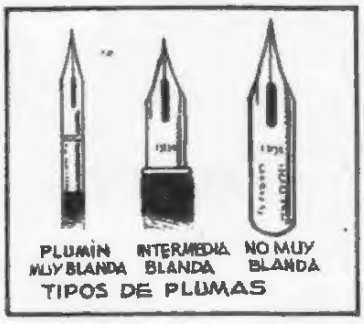
Pasemos ahora al uso de la tinta china, que como todos sabemos, los dibujos cómicos, sobre todo de chistes o historietas, una vez plantados y pulidos a lápiz deben pasarse a tinta china para su reproducción. Actualmente muchos dibujantes, especialmente los "nuevos", utilizan una serie de elementos que han proliferado en los últimos años, como lapiceras de puntas tipos "Rotring", marcadores, de fibra, a bolillo, et. Estos elementos, aunque prácticos, carecen de calidez en el trazo, pues al hacer una línea uniforme, pareja y fría le quita frescura y personalidad al trazo, aunque el trabajo realizado sea bueno.

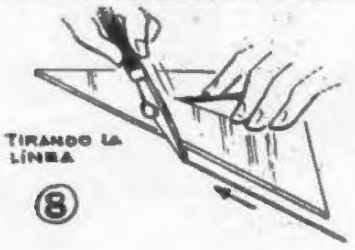
Por eso, nosotros aquí insistiremos con las técnicas tradicionales de pluma, pincel y tinta china que, aunque más difícil, nos ayuda a ir tomando práctica y soltura en el manejo de estas, adquiriendo personalidad en el trazo.

Con la pluma y el pincel se pueden lograr distintos efectos de finos y gruesos que le darán blandura y fuerza al dibujo.

LA PLUMA

Las plumas para dibujo están numeradas y tienen varias graduaciones para lograr el trazo que uno desee y se adapte a cada estilo. Tenemos la conocida como "plumín", que es la más finita y blanda, con la que se logran líneas muy finas a muy gruesas según las presiones que ejerzamos sobre ella. Luego hay otras desde blandas a más duras, todas con la flexibilidad suficiente para adaptarse a cada mano. Nosotros utilizamos la "Gillot 170" que no es ni "tan tan ni muy muy" y que mejor se adapta a nuestro trabajo. Recomendamos tener un trapito a mano para ir limpiándola a medida que se empas-





AQUÍ USAMOS EL TIRALÍNEAS

LA AGUADA

La tinta chino aguada consiste en rebajar algunas gotitas de tinta con una porción de agua hasta conseguir la intensidad de gris que necesitemos, está operación la haremos sobre un platito o en las ollitas de la paleta (Fig. 5). Mezclaremos con el pincel hasta lograr el tono o los tonos necesarios y procederemos a pintar sobre el dibujo, este puede estar simplemente en lápiz o ya pasado en tinta, el pincel debe estar lo suficientemente cargado para ir llenando el espacio de arriba hacia abajo, tratando de que el agua corra pareja y no se corte. Aplicaremos los distintos tonos en los espacios o sombrear, dejando secar entre cada tono o trabajando en húmedo para los esfumados, esto ya es una tarea más difícil; pues hay que maniobrar con el pincel, recargando o secando el agua sobrante y secándolo con un trapito reiteradas veces y rápidamente, pero esto se consigue con la práctica, la Fig. 6 nos da una idea de los sombreados.

EL TIRALINEAS

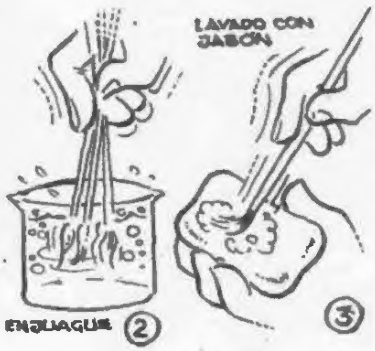
Esta herramienta se usa para hacer los recuadros, globos y decorados, siempre que queramos líneas rectas y perfectas. Lo llenaremos con la pluma cargada en tinta (Fig. 7) regulando con el tornillito el grosor que deseamos darle a la línea a trazar. Usaremos como guía de apoyo una regla o escuadra manteniéndola algo separada del papel y de la punta final del tiralíneas para evitar que la tinta se corra y manche el trabajo (Fig. 8). Luego de usado lo limpiaremos con un trapito evitando que la tinta se seque para cuando lo volvamos a usar.

En la próxima, con más consejos, terminaremos con esta serie de notas para los aficionados al dibujo.

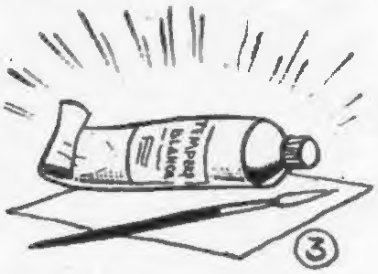
EL USO DEL PINCEL Y TIRALINEAS — vos también

Ya hemos visto el uso de la pluma con la tinta china, ahora pasemos al uso del pincel. Este se utiliza para rellenar los espacios que van en negro (Fig. 1) El pincel debe ser de pelo suave y elástico, como el de "marta" o similar, redondo y terminado en punta. Estos van numerados desde el mas finito al mas grueso, en nuestro caso utilizamos del Nº 1 hasta el 3 ó 4 según las superficies a llenar, ver dibujo.

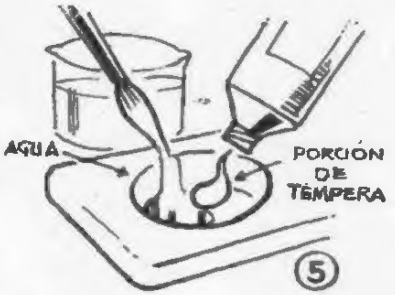
Una vez usados deben enjuagarse bien (Fig. 2) y mejor aún con jabón (Fig. 3) para que no queden residuos de tinta que perjudique sus hebras luego secarlos con un trapito y hacerles la punta afinándolos con los labios haciéndolos girar. (Fig. 4) De esta forma no se deformarán y los guardaremos en un recipiente, con la punta hacia arriba, hasta que volvamos a usarlos.



Y por último tenemos nuestro más poderoso auxiliar ¡¡¡LA TEMPERA BLANCA!!! Este nunca debe faltar entre nuestros útiles (Fig. 3) Este pomito de blanco nos servirá no solo para tapar manchitas o errores sino para corregir, hacer efectos, líneas, puntos o dibujar directamente sobre zonas negras de tinta, tanto con el pincel como con la pluma (FIG. 4). Esta se carga con el pincel. La preparación se hace en una ollita de la paleta,



poniendo un poco de témpera y con el pincel mojado en agua revolver, no debe quedar muy aguada sino más bien espesa, de lo contrario no taparía. Si deseamos utilizarla con la pluma, entonces debe ser un poco menos espesa para que pueda correr al hacer el trazo (Fig. 5). Como ven la témpera es la gran aliada del dibujante. ¡¡¡Algún día, los dibujantes tendrán que hacerle un monumento a esta salvadora!!!

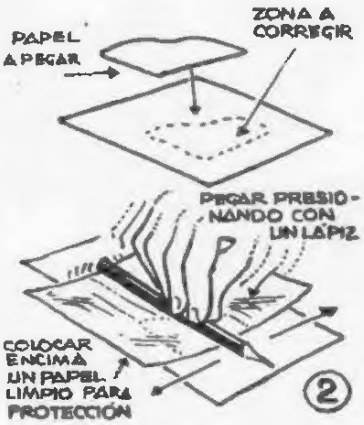
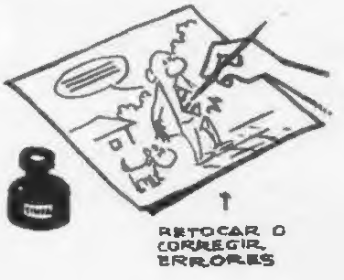


CORTANDO UNA LÍNEA

Y con esto hemos terminado, esperamos que estas lecciones a través de 32 notas les hayan sido de utilidad, no dejen de practicar, y... les deseamos éxitos en sus futuros trabajos. ¡CHAU!.

PUNTO FINAL — vos también

Con esta nota damos por finalizado este "minicurso" de dibujo humorístico, en el hemos visto los principales aspectos básicos como para que aquellos aficionados que desconocían algunos de sus "secretos", tengan una idea más clara y puedan ponerlos en práctica. Precisamente, es con eso, con mucha práctica como se irá progresando y aprendiendo. Garabateando muchos papeles, observando, corrigiendo, copiando, extrayendo lo mejor de los mejores dibujantes, analizando, poniendo lo mejor de uno mismo y creando. El aprendizaje nunca se termina, siempre habrá algo nuevo, por eso nunca digamos —¡¡¡He llegado!!! El camino es largo, diríamos casi interminable, pero siempre hacia arriba, progresando y tratando en cada trabajo de superar al anterior. Esa es la fórmula. Bien, ahora para terminar, veamos algo sobre retoques pues nunca estamos exentos de una equivocación o mancha de tinta que puede ocurrir mientras trabajamos. Cuando nos sucede algo así nos amargamos y desesperamos.

—¡Justo ahora que lo tenía casi terminado!
—¿Qué hacer? A no desesperarse, hay varios recursos, véamos: Si el papel es resistente podemos raspar con una hojita de afeitar y mucha paciencia, evitando "cansar al papel", hasta sacar la mancha o el error y luego afinar con el revés de la uña para que no se corra la tinta al hacer el retoque. (Fig. 1).

Si la zona del error o mancha es muy grande, lo más conveniente es pegar sobre ella otro papel recortado con la forma a rehacer, dibujando nuevamente esa parte (Fig. 2).